

İNCELEDİK | MIRROR'S EDGE CATALYST

Oyun Dergisi

Temmuz 2016/07 • 126 (KDV Dahil) • Sayı: 105 • ISSN: 1307-8933

E3
DOSYASI

OYUNLAR,
KONFERANSLAR,
OLAYLAR!

BATTLEFIELD 1

OGZ CEPHEDEN BİLDİRİYOR!

OYNADIK!

KODLARI FİYAT: 15 TL (KDV DAHİL)



07

9 771307 893015





İÇİNDEKİLER

30 DOSYA:
E3 2016

Biz yine gaza geldik, 40 sayfa
dosya yaptık!



72

MIRROR'S
EDGE
CATALYST

"Tabanvay" kavramını yeniden
yorumlamak lazım.

SELAM OGZ!

- 6 Topiluk
- 12 Hayalet Gemi
- 13 Meh
- 14 Bi' Çay İçelim

PORTAL

- 16 Dawn of War III
- 18 Bu Ay Ne Oldu?
- 20 Olay Mahalli: Oculus Rift
- 22 Oyun Kahramanları: Sam Lake
- 24 Tyranny
- 25 Stygian
- 26 Biz Bunları Istiyoruz

E3

- 30 Giriş
- 32 God of War
- 36 Watch_Dogs 2
- 44 The Legend of Zelda
Breath of the Wild
- 50 Deus Ex: Mankind Divided
- 60 Mount & Blade II: Bannerlord
- 62 Konferanslar
- 64 Battlefield 1

İNCELEMELER

- 70 Giriş
- 72 Mirror's Edge Catalyst
- 76 TMNT: Mutants in Manhattan
35MM
- 79 Airport Madness 3D
- 80 The Witcher III: Blood and Wine
- 82 Umbrella Corps
- 84 Dangerous Golf
- 85 Anima: Gate of Memories
- 86 American Truck Simulator:
Arizona

- 87 Shadwen
- 88 Hearts of Iron IV
- 90 Table Top Racing: World Tour
- 90 The Dope Game
- 91 Luno
- 92 Tales from the Void
- 93 Seraph
- 94 Sherlock Holmes:
The Devil's Daughter
- 96 This War of Mine: The Little Ones
- 97 Hard Reset Redux
- 98 SteamWorld Heist
- 100 Stranger of Sword City
- 101 GKN: Empire TV Tycoon
- 102 Tekmili Birden

ALT

- 104 Zoom: Suicide Squad
- 106 Retrospektif: Muhammed Ali

MEDDYA

- 108 Blu-Ray: Anomalisa
- 110 TV: Preacher
- 112 Müzik: Gajira
- 114 Anime: Kabaneri

DATA

- 116 Aktüel
- 118 İnceleme
- 119 Sistem

PIKSEL

- 120 Versus
- 122 Son Jeton: Bloodlines
- 126 Sen Bu Oyunu Bilmeyisin / Bilmek
İstemezsin
- 127 Yazılar / Oradaydım
- 128 Medya





KAPAK

BATTLEFIELD 1

10 yıl sonraki oyuncuların "hangi oyun hangisinden önceydi ya?" diye kafasını karıştıracak yapımcılar, sizi de unutmadık.

OYNAĐIK!



**THE WITCHER 3
BLOOD AND WINE**

80



**MEDDY
PREACHER**



C. SERPİL ULUTÜRK
serp@oyungazer.com.tr

Hoş Geldiniz!

LÜTFEN KASKINIZI ÇIKARMAYIN!

Hayır çıkarmayın, çünkü o kask sizin sağlığınıza için. Sanal gerçeklik kaskından ve akıl sağlığınıza bahsediyorum.

Ülkemizde olup bitenlerden kendinizi korumayı başarabiliyor musunuz bilmiyorum (yapabiliyorsanız lütfen yöntemi bizimle de paylaşın) ama matbaamız bayram tatiline girmeden dergiyi bitirmek dışında hiçbir amacımızın olmadığı bir anda, her şeyin anlamını yitirmesine neden olan bir saldırı haberi daha aldık bu ay. İstanbul Atatürk Havalimanı'ndaki korkunç terör saldırısında yine onlarca insan öldü, hayatlar karardı. Geride kalanlar olarak dünya göre biraz daha öfkeli, biraz daha kırık, biraz daha umutsuz ve biraz daha sağlıksız. Bu ruh hali ne yazık ki artık tenimize yapışmış durumda: çok tanidik ve her patlamada, her saldırıda, her trajedide biraz daha üstümüze sinen bir duygu bu. Hiç istemsek de bu sağlıksız ruh haliyle yaşamayı öğreniyoruz, fark etmeden alışmaya başlıyoruz...

Derginin Temmuz içeriği, her E3 sonrası olduğu gibi son derece yoğun, heyecan verici ve kafa karıştırıcı gelişmelerle dolu. Gerçi Tuğбек'in E3 dönüşü getirdiği HTC Vive'in etkisiyle bizim kafalar birkaç haftadır hepten karışık olduğundan da öyle geliyor olabilir. Gerçi gelecek ay uzun uzun bu karışıklığı paylaşacağız sizinle ama minik bir spoiler'dan zarar gelmez:

Ofisin oyun odasını baştan tasarladık. Koltuklar iyice duvarlara doğru itildi, orta sehpamız pabucuyla birlikte dama atıldı. Geriye kalan tek şey küçük bir hali ve o küçük hali artık hem Samanyolu Galaksisi'nin hem denizaltındaki batık gemilere, hem Aperture Science laboratuvarına hem de Kuzey Işıklarına götürüyor bizi. Sanal diyemem, tuhaf bir gerçeklik bu. Önümüzdeki ay en iyi oyunlar, alternatifleri ve bıraktığı deneyimi bu sayfalarda anlatmaya çalışacağız.

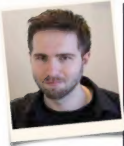
O zamana dek, sağlıklı ve neşeli bir ay diliyoruz size. Temmuz'a hoş geldiniz.

forum, email, twitter,
facebook, youtube

Selam!

OGZ

ŞİMDİ OYUNGEZER DEĞİŞİYOR MU, DEĞİŞMİYOR MU?



Daha bir ay öncesine kadar "yıl oyunlar hep çıktı, önümüzdeki 1-2 yıl o kadar iyi değil" diyorduk ama artık "lan hangi birini oynayacağız?" moduna girmiş bulunuyoruz. Sanırsınız ki her yıl E3 izleye izleye bağışıklık kazanmışsınız, artık o kadar da gaza gelmeyiz falan ama çık, yine elimiz kolumuz titremeye başladı. Hayırlısı...

Omer Abdag



MİSAFİR EDITÖR:
C. SERPİL ULUTÜRK

SELAM OGZ

➤ Merhaba adayım, Diyarbakır'dan selamlar. Derginizin sürekli takipçisiyim, eski dergiden beri sizinleyim. Çoktandır yazmak istemiştım, baktım GYY ve YİM beraber sorulan yanıtıyor, yazayım dedim. Uzatmadan sorulanma geçiyorum:

1. Dergimizde değişiklikler yapmayı düşünüyor musunuz? Bir de dergiyi yenilerseniz anket yapsanız daha güzel olmaz mı? Okuyucuların ne düşündüğünü öğrenirsiniz?
2. Oyun incelemelerinde bazen yapılan başka yazarların notlarını keşke her AAA oyunda yapsanız. Diğer yazarların görüşlerini merak ediyorum.
3. Eski dergiler ile ilgili kampanya yapmayı düşünmez misiniz? 2 dergi fiyatına 3 dergi gibi. Eksikliklerimi tamamlam böylece.
4. Forumda yazmıştım daha önce, The Evil Within oyununu yıl sonu değerlendirmesinde ele almadınız. Oyunu beğendiğinizi sanıyordum.
5. Bilen Adam'ın Haziran sayısındaki yazısına katılıyorum. Umarım bizler de kaliteli oyunlar yapıp dünyada sesimizi duyururuz.
6. Merak etmişimdir; oyunların dergideki sayfa sıralamasını neye göre yapıyorsunuz?

Neyse galiba çok uzattım. Geç gönderiyorum ama yayınlarsanız çok sevinirim. Nice yıllara hep beraber (biterken çalışırdı; Matrix Reloaded - Chateau).

-Omer Abdag

Sana da merhaba adas, Diyarbakır'da bizden selam. Ama sadece görüşlerine değil, herkese selam. Belediyeye gidip selamımızı anons ettirmeni rica ederiz.

1. Bundan 2-3 yıl önce yaptığımız köklü değişiklik gibi bir şey düşünmüyoruz yakın zamanda doğrusu. Ama biraz dikkat edersen her ay irili ufaklı bir şeyler değişiyor, hatta



“BU YIL OLMADI DA THE EVIL WITHIN 2'Yİ SONRAKİ E3'E KESİN BEKLİYORUZ”

senin dediğine benzer bir şekilde birkaç ay önce OGZ Online'da okurlara "Oyungezer dergisi hakkındaki görüşlerinizi rica ediyoruz" demiş, bolca yorum almıştık. Hepsini yapamadık/yapamıyoruz tabii ki ama hepsini de değerlendirdiğimizi söyleyebilirim. Mesela orada verilen

öneriler doğrultusunda yaptığımız şeylere birkaç örnek vereyim:

■ Portal'da sayfa altlarındaki kısa haberlerin yeterli gelmediğiyle ilgili bir yorum gelmişti. Herkesin internetten oyun haberleri takip etmediğini, birçok kişinin dergiyi alınca "bu

Rize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

[oyungezer.com.tr](https://www.youtube.com/oyungezer)
[facebook.com/oyungezer](https://www.facebook.com/oyungezer)
twitter.com/oyungezer
[youtube.com/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer)
[twitch.tv/oyungezer](https://www.twitch.tv/oyungezer)
[streamcommunity.com/groups/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer)

ay ne oldu?" sorusuna yanıt bulmak isteyeceğini düşünerek Portal'a iki sayfalık mini haberler kısmı açtı.

■ Data'da ürün incelemelerinin olmaması çok eleştiriliyordu. Eski, ürün incelemeleriyle dolu Organize Sanayi formatını geri getirmek mantıklı gelmedi ama inceleme bölümü ekledik Data'ya. Oyuncuların ilgisini çekebilecek, enteresan ürünler çıkıkça yer vermeye gayret ediyoruz.

■ Sistem önerileri çok talep ediliyor-du mesela. Geçtiğimiz ay Erim o işe de el attı sağ olsun.

■ Pixel'in tasarımı karışık bulunuyor, bayagi gözler, güzel bir hale burdurdurdu Gizem oraları.

■ Dinozorlar Savaşı çok özenlen bir bölümü. Tuğbek ve Sinan abilerin pek orayı dirlitme mecali yoktu ama az buçuk benzer kafada bir Vs. bölümüne başladık. Güzel kavgalar dönüyor ^.^

■ "Yazarlar güncel olmayan ama çok sevdikleri oyun dışı yapımlardan da bahsetse ya" dendi, müthiş mantıklı geldi, Pixel Medya'ya açtık. FAVORİ bölümlerinden şahsen.

■ Sarp sevilmiyordu, onu postaladık :P

Bunlar gibi parça parça değişmeye devam ediyoruz bakalım. Umuyoruz omlu yönde olur bu değişimler.

2. Arada bir böyle bir şey yapmak tatlı oluyor ama sürekli olsa fazla dağınıklık olur diye bir öngörüm var. %100 mükemmel olmayan şöyle bir sistem var orada da işleyen; oyunun incelemesini biri yazdıysa genişleme paketlerini mümkünse başkası yazıyor, böylece farklı farklı yazarların oyun hakkındaki yorumlarını alınıp oluyoruz. Ne bileyim, The Witcher 3'ü Eser, Hearts of Stone'yı Sarp, Blood and Wine'i da İhsan yazdı örneğin.

3. Yani... Geçerli bir bahane olarak görür müsün bilemiyorum ama... Üşeniyoruz ^.^ Maddi olarak bize dokunacak bir şey değil o elbette ama onun takibini yapmak da belli bir zaman alır neticede. İnan iş yoğunluğumuz görüldüğünden daha fazla.

Ateş ve Cengizhan duyusmın valla bu dediğini Ömer. Biz üşeniyor olabiliriz ama onlar üşenmiyor, bayram seyrarı geldikçe kampanya yapıyorlar. Denk gelmemiş olabilirsiniz ama süre sinmiş paketler yapıp koyuyorlar dükkana. Seyleyemiyiz daha sık yapıyoruz. -Serp.

4. Uuu eskilere gittin. 2014 oynuydu The Evil Within, herhalde 2015'in Ocak ayındaki Yılın Oyunları dosyasından bahsediyorsun. O sıralarda tam ne düşündüğümüzü hatırlamıyoruz doğrusunu istersen ama hem

az sayfalık bir dosyaydı nispeten. hem de korku oyunu olarak Alien Isolation ağır basıyordu. The Evil Within'i bayagi beğenmiştik yoksa. Klasik olamadı belki ama eski kafa korku oyunu mantalitesini gayet iyi modernize etmişti.

5. Umuyorum dediğin gibi olur. Oryantalizm maalesef film olsun, dizi olsun, oyun olsun, ABD odaklı popüler kültür öğelerinde çok karşılaştığımız bir durum. Bu tek boyutlu bir sorun değil, kendimizin "ikincil karakter" olarak temsil edilmediği, dünyada belli bir popülarite yakalayabilen eserler ortaya koymak elbette sorunu çözmeye ama omlu bir adım olacaktır, ona da şüphe yok.

6. Belli bir mantık yok doğrusunu istersen, "bu ay şu var" diyoruz yazıyoruz, sonra "bu ay şu da var" diyoruz, onun arkasına yazıyoruz gibi gibi.

Ömerciğim yavrum, kay kenara bakayım, okuru yanıltıcı bilgi verme. Tesadüf bir dizi değil o. Mesela çok uzun incelemeleri arka arkaya getirmemeye çalışıyoruz Ömer (diğer Ömer). Aynı yazarın elinden çıkma incelemeleri de birbirinden ayırıyoruz ki tarz yorgunluğu yaşamamasın okuyan. Karanlık oyunlarla hafif ve neşeli olanları da dengelemeye çalışıyoruz ki hem görsel açıdan hem de içerik olarak çeşitlilik hissi alabilelim. Bunlar da böyle bizim mini çakallıklarımız işte, hepsini ittifak ettirdiniz, mutlu musunuz Ömerler? -S.

Güzel ve terletici soruların için çok teşekkürler. Yine buyur gel.



Müzikli E3 Videoları



► **DEATH STRANDING**
(Low floor - I'll Keep Coming)
Hideo Kojima'nın hem fragman yapmadaki hem de fragmanlarına müzik seçmedeki kabiliyetini hadi bir kez daha dvelim:
tinyurl.com/qaz-105-ds-fragman



► **RESIDENT EVIL VII**
(Brevange - Go Tell Aunt Rhody)
Resi çok değişik çok karınma ve bu deşijimin duyusunu insanı gerim gerim genel mükemmel bir müzikle yapmaz elbette ki şarte:
tinyurl.com/qaz-105-rez-fragman



► **FORZA HORIZON 3**
(Ursine Vulpine ft Anacora - Wicked Game)
Dünyanın en hızlı oyun türüne böylesine slow bir parça bu kadar yakışabilir mi? ben bu adamlara saygı duşum.
tinyurl.com/qaz-105-forza-fragman

BURUN SIKMACA!

► Selam abıl Yine ben, nasılsın? Sana yine türlü çeşit sorularını var :)) (Girişimi yine kısa kestim çünkü yazacak bir şey bulamadım :))

1. Geralt'la Deathstroke kapışsa kim alır (Deathstroke sadece kılıç ve bombalarını kullanacak).
2. Buğra sayesinde animeyle ilgili bir sürü şey duyuyorum. Biraz açıklar mısın?
3. Blood and Wine hakkında düşüncelerinin ne?
4. Bilgisiz ama amaçsız oyunlar önerir bilir misin? Ve geldik 500 milyonluk soruya (aslında birazcık DC seviyorsun bunu bulabilirsin):
5. "Kendini insan olduğuna inandır-mış bir Tanrı" kim olabilir?

Mailimi okuduğun ve belki şu an cevaplıyor olduğun için teşekkürler. Geçen ay yazdığının aksine Buğra'nın burnunu ben sıkım :)) Her neyse, her zamanki gibi iyi sayılar yapmaya devam edin ve hoşçakalın :)))

-Kaan Savaş

Haydaaa yine mi sen! ^.^ Şaka şaka, her zaman bekleriz, buyur geç ötür şöyle.

1. Niye kapıştırıyoruz ya onları, kardeş kardeş yaşasınlar, kötüllük birlikte mücadele etsinler işte, olmaz mı? Ama dur bir saniye, Deathstroke kötü kategorisindeydi, değil mi? Hmmm... Bilemedim ama Geralt'ın o kadar Sign'ları

Stylentiz: Ömer'un Çığ Tarklı
Belli Oldu

Görüşler, öneriler,
eleştiriler...

Sitemizde şöyle bir başlık açmıştık,
belki bir göz atmak istersiniz
tinyurl.com/qaz-105-qorular

Oyungezer Dergisi Hakkındaki Görüşlerinizi Rica Ediyoruz

“BANNERLORD’UN SADECE BURALARDA DEĞİL, DÜNYA ÇAPINDA BU KADAR BEKLENİYOR OLMASI MUTLULUK VERİCİ”



İksirleri falan derken Deathstroke'un işi zor gibi.

2. Nasıl muğlak bir sorudur bu :) Anime dediğimiz Japon çizgi filmi oluyor, eğer sorduğun buysa. Batı'daki çizgi filmlerin çoğunluğunun aksine esas hedef kitlesinin çocuklar olması gibi bir durum yok. Herhangi bir yaş ya da cinsiyet olabiliyor esas hedef kitle. Aksiyon olsun, korku olsun, komedi olsun, romantizm olsun, her türde kalite bakımından aşmış bir sürü seri bulabilmek

mümkün bu kültür içinde. Merak edenlere ilk önerdiğim anime genellikle Fullmetal Alchemist olur, herkese hitap eden aşmış, müthiş sürükleyici bir seridir kendisi.

3. Harika olmuş. Hem o çok sevdiğimiz The Witcher III'ün hissini sonuna kadar yaşatıyor hem de bambaşka bir şey olmayı başarıyor. CD Projekt RED resmen koskoca oyun yapmış da yanlışlıkla DLC diye satışa koymuş. İleriki sayfalarda incelemesi de olacak, İhsan da bol bol övmüş zaten.

4. Muğlak sorular sormakta üstüne yok Kaan ^ ^ Bir sürü küçük küçük amacının olduğu ama genel amacının olmadığı Stardew Valley süperdir mesela. Bir de eskilerden Crimsonland geldi aklıma, beynini kapatarak bir şeyler oynamak istersen bire birdir.

5. Çok kolay soru, tabii ki Alfred! Efendim? Değil mi? Hmm, Superman gibi duruyor o zaman. O olsa gerek.

Sen de sağol mektubun için, yine bekleriz, bu tip tuhaf sorulara devam! ^ ^

ÖNERİ ALABİLİR MİYİM?

» Merhaba Ömer abi, derginizi çok yakından takip ediyorum. Bu ay aslında derginizi almayacaktım ama Uncharted 4'e dayanmıyorum.

Ama benim sana olan sorularım biraz farklı. Yani ben kitap okumayı seven biriymi, bu yüzden de her yenden kitap araştırıyorum. Sizin derginizin kitap kısmı da çok işe yarıyor haliyle. Rica etsem çok heyecan verici (Uncharted 4'e benzeyen olabilir) kitaplar ve çizgi romanlar önerir misin?

Eğer yazımı cevaplarsan benim için müthiş bir doğum günü hediyesi olur (yarın doğum günüm). Tüm OGZ ailesine selamlar. Kolay gelsin.

Dilek Kanazgöl

Hem dergimizi çok yakından takip ediyorsun, hem de Uncharted 4 olmasa almaya-caktın ha! Yemedik Dilek, yemedik ^ ^

Kitap bölümümüz hep güzel yorumlar alıyor gerçekten, orayı götüren Hazal'a, İhsan'a, Noyan'a buradan selam olsun (Elle-him tam bir TRT Yurttan Sesler spikerisin Ömer ya -S.). Okuduğum Uncharted'ımı bir kitap gelmedi aklıma doğrusunu istersen ama küçük bir araştırma yaptım internette, o tarzda Clive Cussler'ın kitaplarını çok övüyorlar (Atlantis Bulundu, İnka Altını, Mavi Vurgun gibi). Onun dışında Türkçeye çevrilmiş kitabı çok fazla olmasa da Matthew Reilly'nin adı çok geçiyor. Osmanlı İmparatorluğu'nda geçen Turnuva kitabı çevrilmiş mesela, bayağı da iyi yorumlar almış, ona göz atabilirsin.

Sevgiler bizden, bayağı bir geçmiş doğum günün kutlu olsun, iyi okumalar.

FİYAT

» Selam OGZ! Derginin fiyatı yanılmıyorsam 7.90 TLydi ama yine yanılmıyorsam son birkaç aydır 12 TL'ye çıkmış. İyisiniz, dolu dolu yazılar yazıyorsunuz, incelemeler, öneriler harika da 12 TL çok fazla değil mi? Bu konuda bilgi almak istedim sadece, cevap vererseniz çok mutlu olurum.

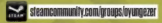
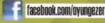
Teşekkürler ve bol geyunlu yazlar! -Çingir Umut Yelbay

Sana da selamlar Öngün. Evet doğru, öyle bir fiyat yükseltmesinde gittik maalesef. Sebep basit aslında, büyük bir yayın grubuna dâhil olmayan, bağımsız bir dergiyiz ve biraz da bununla alakalı olarak büyük reklamverenlerin odağında değiliz. Hal böyle olunca yıl olmuş 2016 ama hâlâ satışlarla bel doğrultmaya çalışıyoruz. 12 TL büyük bir para değil aslında ama böyle ani bir zammın göze batması da normal elbette.

Anı zammın yaratacağı çok dalgasını yumuşatmak için aylar boyu dergi ve site üzerinden merakımızı anlattık aslında Öngün. Bu parayı fazla bulan ya da veremeyecek olan okurlarımız için eski fiyatın da altına düşen yeni seçenekler ürettik (dijital dergi ve abonelik gibi), yani halen 7,90'a Öyungezer'i edinme şansınız var. Bizim online Dükkân'da bir uğramanı öneririm. -S.



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...



YAPTIĞIM BİR RESİM

Merhabalar. Size BioShock oynarken benden az küfür yememiş bu arkadaşın çizdiğim bir resmini atıyorum. Selam OGZİ sayılarında yayınlanan resimleri görünce şansımı denemekten zarar gelmez diye düşündüm, umarım beğenirsiniz :)

NOT: Bu sene E3'te bir porno şirketi de start açmış bildiğim kadıyla. Oyun sektörünün başka sektörleri nasıl etkilediği ile ilgili güzel bir yazı konusunun başlangıcı olur diye düşünmüştüm, bu mail vesilesiyle sizinle de paylaşmak istedim. -Özan Aydın

Ellerine sağlık Özan, yapıştırırveriyorum kenara.

Resmin hoşluğu bir yana. Selam OGZİ yazarken ünlemi ihmal etmeyişi de takdir ettim Özan. -S.

"Oyunların Diğer Sektörlere Etkisi" güzel bir dosya konusu olabilir aslında. Biz bir düşünelim bunu. Ama pornografye yer verebileceğimizi pek sanmıyorum.



KAFAMDA DELİ SORULAR

» Selam Ömer abi ve tüm Oyungezer takipçileri! Yaklaşık 3-4 seneden beri sizi takip eden, oyunları merak eden küçük bir arkadaşınızım ben de :) Her neyse, konuya gelelim, kafamda deli sorular var (çok deli değil) onları bir sorayım istedim.

1. Abi bildiğin üzere Taleworlds geçen ay Bannerlord ile ilgili kuşatma videosu yayınladı. Benim acayip hoşuma gitti. Bir de senin fikirlerini kısaca okumak isterim.



HEPİMİZİN
BAŞI SAĞOLSUN...

*Bu ay Facebook'ta, Twitter'da anket yapmak içimizden gelmedi. Ağustos'ta görüşelim.

The Witcher III Vs. Gt730

Selam arkadaşlar! Sadece mutluluğumu iletmek için yazıyorum :D

Çıktıktan beri The Witcher III oynamak istiyordum ancak kartım sistem gereksiniminin altında, bugün bir kumar oynayıp denedim, en düşük grafik ayarları ve çözünürlükte kasmadan çalışıyor :D Görüşünüz :D - Wade Winston Wilson

Bence şöyle 2006'daymışız gibi koşula kendini, sonra "amanın nasıl grafik yapmışlar?!" diye sevinirsin ^.^ Yok ama cidden süper olmuş hakikaten. Oyun etsons, düşük grafikler falan gözüne batmaz insanın böyle oyunlarda.



2. Ben tarihe çok meraklıyım. Acaba bana tarihle ilgili oyunlar önerir misin? (Skyrim ve M&B değil)

3. Seni de Youtube'de görmek isterim. Biliyorum arada sırada videoları çıkıyorsun fakat senin de Enis abi gibi ser çekmen bence gayet güzel olur. Örnek

verecek olursam Total War: Warhammer çekersen ben ve benle birlikte birkaç kişi (birkaç lafın gelişi) senin videolarını zevkle izler.

Bu ay yazımı dergide görmek istiyorum. Yoksa kendimi öldürürüm :D Sevilerim ve saygılarımla
Arslan Sencer Galdabani

Hoş geldin Sencer, ölçelim bakalım soruların delilik katsayılarını.

1. Etkileyici bir videoydu gerçekten. Bu tip kutlamalara bire bir dâhil olabildiğimiz kaç oyun var ki zaten? E3 dosyasında kadim M&B'ci Enis biraz daha geniş bahsetti oyundan, oralara da bir göz gezdir istersen. Şahsen sandbox oyunları çok oynayamayan biri olarak biraz uzaktan hayran kalmakla yetineceğim gibi duruyor Bannerlord'a ama belli de olmaz, muhtemelen çıktığında bütün ofis topyekûn girşecektir, belki ben de gaza gelirim o an.

2. Tarihle ilgili deyince direkt strateji oyunları geliyor aklıma. Paradox'un Europa Universalis'i veya Hearts of Iron'i, Creative Assembly'nin Warhammer dışındaki Total War'ları gibi... Tarihe meraklıysan zombiye bağlayana kadar oynayacaksındır, garanti ediyorum. M&B'ye biraz olsun yakın kafadaki, yakın gelecekte çıkacak olan Kingdom Come: Deliverance'a da göz atmayı ihmal etme.

3. Sağolasın, mutlu ettin hakikaten ^.^ Yani çok da video insanı olduğumu düşünmüyorum, sunum yeteneği, konuşma yeteneği birazcık kıt olan bir adam evladım ama çok da seviyorum öte yandan video çekmeyi. Yanımda biri olsa daha güzel olur ama mesele. Ne dersin Serpil, beraber yapalım mı bir şeyler? ^.^ (Oha ciddi misin? Kamera beni hiç sevmes ama olsun be Ömerim, yapalım, senin yakışıklılığından kurtarın. Civ 6 çıkınca direkt maç yapıp kayalım hatta? -S.)

1TL'ye Reklâm!

Hadi yine iyisiniz. Tam sayfa Justin Bieber görseliyle karışmaktan kurtulduunuz bu ay da ^.^ İlla oyun olmak zorunda da değil bu arada, tanıtımını yapmak istediğiniz herhangi bir şeye A4 boyutlarında bir görsel hazırlayın, gönderin, uygun ise yayımlanır. Paragözüdür ama unutmuyoruz. 1 TL'nizi alınız!

Normal zihinle hayat mı geçermiş zaten, delirmek iyidir, yakın zamanda aklının geri kalanını da peynir ekmekle yemen dileğiyle. Hoş yazının dergide yayınlanıp yayınlanmamasını hayat memet meselesi haline getirmiş olmaktan anladığım kadarıyla pek de bir şey kalmamış gibi. Ekmekle dibini sıyrırırsan sevki & saygı bizden efendim.

Sıcaktan Final Fantasy jölesine dönüşmeyecek önümüzdeki ay yine buralarda olacağız. Olumlu-olumsuz her türden mektuplarınızı ve de tabii ki "esmiyor" sizanmalarınızı bekleriz.



Gelecek Ayın Misafiri

Yeni oyun görünce kriptonit görmüş Superman'e bağlayan, kadim Pıksel insanı Emre Sümer buralarda olacak Ağustos sayısında. "Nerede o eski oyunlar?" geyikleri çevirebileceğiniz daha iyi bir adam tanıyıyorum ben.




Civ. Total War gibi seriler çok detaylı geliyorsa siz bir de Hearts of Iron'ı deneyin.

Toxic

HUNTERS



 App Store



www.xenillanogames.com

 Google play





Hayalet Gemi

Tarık Kaplan

tarik@oyungezer.com.tr

Hayat Tasarrufu



“VAKİT
GEÇİYOR.
SEN, GEÇİP
GİDİYORSUN.”

Aslında yapmak zorunda olmadığın şeylerle gerçekten yapmak istediklerin arasındaki en büyük fark, hangisine daha fazla zaman ayırdığın sanırım. Bunu fark edip terazinin istemediğin tarafa ne kadar ağır bastığını görünce ister istemez kendinden şüphe etmeye başlıyorsun. İrade gücünden, vaktini harcadığın şeylerin sana ne kazandırdığından, ne yapman gerekir ne yapıyor olduğundan emin olamamak naahş bir his. Ama bu da insanı geliştiriyor, sorumluluk duygusunun artmasına yardımcı oluyor. Sanırım. Belki de kendimi böyle avutuyorum.

Tıpkı 90'lı yılların filmleri gibi aslında; hayatını sıradan ve monoton bir para kazanma çabası içerisinde geçiriyorsan başın belada demek oluyor. Şehir hayatının sürdüğü tonla duygunun altında eziliyorsun. Her sabah insan dolu otobüslerde başkalarının uykusuzluk, tatminsizlik, mutsuzluk gibi negatif duygularını emiyor, değişiklik şansının birkaç ufak aksesuarla sınırlı olduğu masa ya da sıralarda rutin bir öğrenme/

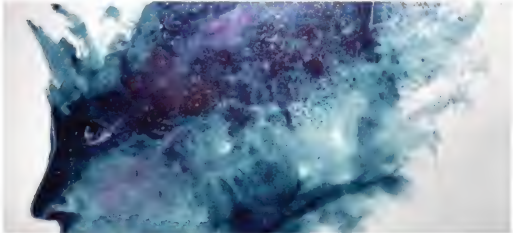
üretim sürecini deliksiz bir konsantrasyonla yapıyorsun. Belki otobüs şöförünün dikkatsiz sürüşü başlatıyor yoksa aşağı duygusal inişini, belki trafikteki ağır ilerleyen araç; sonuçta bir şeylere karşı sürekli doluyorsun. Hayatı güzel kılan arkadaşlar, eşler, dostlar bazen o kadar çabuk kayboluyor ki yanından, geçmişini sorgularken buluyorsun kendini. Arkadaşlıklar kısa, dedikodular kısa, haberler kısa, konuşmalar anlık oluyor. Durup aslında ne yapmak istediğini düşünecek vakti bile bulamadığını fark ediyorsun.

Sonra geriye dönüp başa sarıyorsun. Görüyorsun ki vaktin bir şekilde harcanıyor. Bir yerlere, bir şeylere, birilerine karşı sürekli nefrette doluyor, başka bir yere dolduklarını kusuyorsun. Kimisi o serzenişinden sıkılıp seni görmezden geliyor, kimisi şikayetlerinde kendini görüp duygularına birkaç kelimeyle ortak oluyor. Bir şeylere karşı stresle doldukça, yapmak zorunda olduklarıyla yapmak istediklerin arasındaki uçurumun genişliğini göremez oluyorsun. Attığın ilk adımda aşağıya yuvarla-

nacağını hissediyorsun sonra. Yapmak istediklerin senden uzaklaşırken araya giren vakit de uçurumu daha çok açıyor. Daha çok kızyorsun. Daha çok oyalıyorsun kendini. Vakit geçiyor. Sen, geçip gidiyorsun.

Ve her şeyin en iyisini hak etmediğini fark ediyorsun aniden. Yorgunluktan ölüp biterken bile bir şekilde bir tatminsizlik hissi almanın tek suçlusunun kendin olduğunu fark etmiyorsun ama. Telefon çalıyor, sıkıntıyla açıyor ve konuşuyorsun. Sevdiklerin bir insana dert yanıyorsun, rahatlıyorsun, tekrar soluk alabildiğini hissediyorsun. Bir kez daha her şeyin içinde boğulmaya gitmeden önce yüzünde yorgun bir tebessümle oturuyorsun koltuğuna. Yapmak zorunda oldukların yavaşça üzerine dokülürken, “boşversene” diyor ve bir oyun açyorsun.

Belki yapmak istediklerini öldürüyor oynadığın vakit ama tatminsizliğin doyum noktasına ulaştığı vakitlerde, her şeyin en iyisini olmasa da, en azından bu kadarlık bir molayı hak ediyorsun.



oyungezer.com.trfacebook.com/oyungezertwitter.com/oyungezeryoutube.com/oyungezersteamcommunity.com/groups/oyungezer

Meh!

Ali Sezgin

ali@oyungezer.com.tr

Bir Oyunla Nasıl Yüzlerce Lira Kazandım (Ve Evden Çıkamadım)

Bir oyun dergisi editörü olarak, oyunların hayatımdaki yeri hakkında az çok fikir sahibisinizdir. Oyunlar sayesinde para kazanıyorum sonuçta. Dergi harici kariyerimi belirlerken de bu interaktif deneyimlerin bana muazzam faydaları oldu. Bazen çok keyif aldım, bazen nefret ettim. Hatta oynamaya başladığım için üzüldüğüm yapımlar bile oldu. Bunların ötesinde, sadece oyun oynayarak ciddi bir miktarda tasarruf ettiğimi söylersem bana inanır mıydınız?

Oyunlar pahalı, bunu kabul ediyorum. Oynanış süresi ne kadar uzun olursa olsun (ki son dönemde bitirme süresi 10 saati geçerse şükrediyorum) o fiyatın hakkını verdiği hissini yaratmayor ne yazık ki. Artık bu yüzden işlere biraz da farklı bir açıdan bakıyorum. Oyun alırken oldukça hassas ve biraz da anlamsız bir dengeli gözetmem gerekiyor. Hiçbir yapımı indirime girmeden almadığım gibi, "nasıl olsa ucuz aldım, oynamasam da olur" dedirtecek kritik eşşğin altına inen oyunları da almıyorum. Yani bir oyunu kütüphaneme eklediğim zaman, oyunu oynamadığımda suçluluk duyacak kadar para harcamış olmalıyım. Benim için bu rakam 30 TL mesela.

Şimdilik hiç kır etmediğimizin farkındayım. Hatta en azından 30 lira zarardayız. Bilgisayar oyunları sadece maddi değil, zamansal yükü olan da uğraşlardır ki biz de işte tam olarak burada kır edeceğiz. Bir Dota veya LoL oynarken, yerine yapmadığınız işleri düşünün; sosyalleşmek, dışarı çıkmak veya en kötü ihtimalle bolca alışveriş yapmak. Bu aktivitelerin tamamında da bolca para harcıyoruz. Belki tekler tek bakıldığında öyle büyük rakamlar yok



ortada ama 1-2 haftaya yayıldığında harcanan paralar oldukça ciddi hale geliyor. Tahmin ettiğiniz üzere bunun yerine yapılabilecek en iyi seçenek oyun oynamak. Oyun oynarken para harcamıyor, alışveriş yapmıyor veya sevgilinizle gereksiz şeyler almıyor oluyorsunuz. Bu durumda o 30 liralık harcama sizi 50-60 saat kendine bağlayıp, sokağa çıkmayarak bedelini katlayarak karşılıyor oluyor.

Bir maddi yatırım olarak oyun oynamak kulağa garip gelse de aslında ciddi getirileri olan bir uğraş. O sıkımlara bağlı "hadi dışarı çıkalım"ları, "şurada bir şeyler içelim"leri, "haydi lunaparka bir gidelim"leri hepimiz yaşamışsınız. Oyunlar bir noktaya kadar bunun önüne geçse de bu sefer de sıkıntıya bağlı o oyun içi satış belası

hayatımıza girmeye başladı. O tasarruf ettiğiniz paraları, anlamsız şapkalara ve kutulara harcama riski de her zaman mevcut. Bir kutu açmak için harcanan 5 liracık, tasarruf ettiğiniz yüzlerce liraya kıyasla önemli olmasa da zamanla bu bir alışkanlık haline alabiliyor. Öyle durumlar oluyor ki insan keşke dışarı çıksaydım diyecek hale gelebiliyor.

Bu durumun bir diğer darbesi de ister istemez sosyal hayatınıza vuruyor. Dışarı çıkmayışınız, sosyalleşmeyişiniz çevreniz tarafından onları sevmediğiniz olarak algılanabilir. Bu yüzden kendinizi iyi açıklamalı ve dünyevi zevklerin artık ilgi alanınızı girmediğini dostlarınıza söylemelisiniz. Duruma göre onları da evinize davet ederek "oyun günleri" yapabilirsiniz. Artık hangi işinize gelse...


**SOSYALLUK /
OYUN / PARA
DENKLEMİ**

Temmuz 2016 | www.oyungezer.com.tr | 13



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu

enis@oyungezer.com.tr

Oyun Sektöründe Çalışmak (Editörlük / İnternet Yayıncılığı) #1

Not: Bu yazıyı yaklaşık 1,5 yıl önce karalamışım, hâlâ daha bitirememişim. Başığı da uzun, o yüzden kısım kısım yayınlamak istiyorum. Ama uyarayım, insan 1,5 sene bile değişiyormuş :)

"Yaaa ne güzel iş be... Valla he... Tüm gün oyun oynuyorsun falan... ehehe" dedi geçen gün bir tanıdık. Durdum düşündüm... Üstüne biraz daha düşündüm... Tam ağzımı açıp bir şeylere söyleyecektim ki sadece "evet" diyebilirdim karşıdaki insana. Biraz da gülümsedim bunları söylerken ki itici bir tip olmayayım. Ağzımdan başka bir cevap çıkmıyordu artık bu söyleme karşı. Ama küçüklüğünden beri anlamadığım bir şey vardı: Bir insan nasıl oynayarak para kazanırdı ki? "Nasıl lan?" diyordum kendi kendime, "bi' insan evladı nasıl tüm gün oyun oynayarak para kazanabilir!?"

Yavaş yavaş bu sorunun cevabını anlamaya başlıyordum sanırsam. Cevabı buldum gibi. Ama şimdi değil, en sonunda paylaşıcağım bulduğum cevabı.

BUNDAN 3 SENE ÖNCE

Aşında o kadar deneyimli, benden çok daha uzun süredir bu iş içinde olan insan varken, benim bu yazıyı yazmam sizler için aye kaçabilir. Fakat öte yandan bu durum avantajına da olabilir. Çünkü sektördeki çoğu insana nazaran ben bu işe yeni girmiş sayılırım. Ve yeni girmiş bir insanın sizlerle macerasını paylaşması "10 yıl önce böyle yapıyordum" diyen birine göre daha aydınlatıcı gelebilir. Çünkü şartlar değişti. İnsanlar çok daha farklı yollardan, çok daha farklı kapılardan geçerek oyun sektöründe yıl alabiliyorlar. O yüzden değerli büyüküklerim izin alarak bugün ben anlatacağım size yolculuğumu... Belki bir editör olmak için ne yapılması gerektiğini bu satırlar



arasında bulamayacaksınız. Ama en azından sizin için örnek bir yol haritası çıkarmış olacağıma inanıyorum.

İlk olarak 2012 senesinde "tam" anlamıyla internet denilen şeyin farkına varabildim. O zamana kadar açıkçası internetin para kazandırın bir araç olduğu üzerine pek düşünmemiştim. Fakat fark ettim ki internet neredeyse maddi sermaye gerektirmeyen tek yatırım alanıydı. Eğer iyi bir fikriniz varsa bunu internette uygulayarak paraya dönüştürebilirsiniz. Di mi? Aslında değil. Ama boş verin. Sonuçta 2012 senesinde yaşayan Enis'ten bahsediyoruz. Ve o böyle şeylere inanıyor. Bozmayalım şimdi onu.

2012 senesinin yaz aylarında bir arkadaşım yanıma gelerek "bir oyun sitesi" açmak istediğini söyledi. Bir şey demeden baktım suratına. "Sen bir şeyler yazabilir misin?" diye ekleyerek de ağızda ki baklayı çıkardı. Arkadaşlarım arasında çok fazla oyun oynadığım ve bunla ilgili bir şeyler okumaktan hoşlandığım biliniirdi. Saklamazdım yani oyun oynadığımı. Ama ben bu işi

hobi olarak düşünmüştüm hep. Benim için bu işten para kazanan insanlar "über şanslı insanlardı", ayrıca çok iyi İngilizce ve Türkçe bilmeleri de şarttı. O yüzden arkadaşım karşısında kozlanmı azıcık oynadım, "oğlum ben yazmaktan ne anlamın lan" dedim. Gerçekten de yazmaktan hiç anlamıyordum. Kompozisyon ödevlerim lisedeyken 50 üstü almazdım. Okumayı sevsem de, yazmaya karşı çok ilğim yoktu. Sadece arada ufak tefek "belki bir gün filmimi çekirim" kafasında hikâyeler yazıyordum kenara, o kadar. Başka da bir şey yoktu içimde yazmaya karşı. Fakat nihayetinde arkadaşında gazıyla kabul ettim. Tabii ki işin içinde para yoktu. Ben zaten düğün bir yerde çalışmıyordum. Öyle avare bir şekilde günü kurtaracak işler yapıyordum (Hiçbirinin de yazarlıkla alakası yok. Merak eden varsa günü kurtarmak için yaptığım birkaç iş: Burger King - et atmak, Greenpeace - sokakta anketör, dil kursu - danışmanlık, düğün organizasyonu vs.).

İşleri merak ettiğim için para olmasa da kabuldum her şey. Yanıma kardeşim Furkan'ı da aldım ve ilk açtığımız siteye içerik eklemeye başladım. Ama ne içerik! Aman Allah'ım! Virgüller hatalı, bağlaçların yazımı hatalı, anlatım bozukluğu kafam kadar olmuş. Durduramıyordum kendimi. Çok rezildim. Ve işin en kötüsü bunun da az çok farkındaydım. Furkan'ın dil bilgisi benden daha iyi olduğu için ona sorardım yanlışlarını. Eskiak kaldığım yerlerde internetten arama yapardım. Bugün hâlâ yazışlarımdan emin olmadığım bazı kelimeleri Google'dan aratırıyordum (size de tavsiye ediyordum bunu, sormaktan zarar gelmez). Tabii iş sadece kelimeleri bilmeyi, bunun noktalamı kullanımı da var. E, internet onun için de güzel bir kaynak. Hoop, tabii hemen onu da indiriyordum kenara... Devam edecek...

👉 **BI' İNSAN
EVLADI NASIL
TÜM GÜN
OYUN
OYNAYARAK
PARA KAZA-
NABİLİR?!** 👉



MMORPG'NİN
YENİ NESLİ BAŞLIYOR

KADER MÜHÜRLERİ

ANADOLU'NUN MÜHÜRLERE KAZINAN HİKAYESİ



SOBEE

Türk Telekom

PORTAL

BETA // HABER // ETKİNLİK // RÖPORTAJ

ÖN İNCELEME

www.ogame.com





HABERLER

» İptal olan oyun haberi var mesela. Sonra bir tane daha. Sonra bir tane daha.



OLAY MAHALLI

» Oculus Rift sektörde daha fazlayla edinebilmek için biraz tatsız bir şeye kalkışı sanki.



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

» E3 dosyamız çıkacak oyunlarla ilgili fazla-yla ilgili fazla-yla gaz verdi mi sanmıştınız? Dahası da var.

DAWN OF WAR III

MİS GİBİ BEDEN YAĞIYOR!

-TARİK KAPLAN

40K evrenini azıcık da olsa tanıyorsanız ne kadar acımasız olduğunu bilirsiniz. Kanın bedeli onlardan düşüktür İmparator'un gözünde, hiçbir ırk birbirine tolerans gösterecek değildir. Önemizde yeni bir savaşın şafağı söker ve gökten insan yağarken heyecanlanmamak mümkün değil.

Ne geliyor Dawn of War III'te? Öncelikle devasa boyuttaki yeni birimlerimiz var elbette. Bu süper birimler teknoloji ağacının son ayagında ulaşılıp tek başlarına savaşın kaderini değiştirebilecek kadar güçlüler. Tabii tepelerine yörüngeden bir lazer topu inmediği sürece... Yapı olarak ilk oyunun büyük çaplı birimleri kontrol ederek savaşma yapısıyla ikincide karşımıza çıkan Elit kahramanlarla özelleştirmeleri bir araya getireceği söyleniyor DoW III'ün. Bir de işin multiplayer kısmı var tabii. Relic DoW'u e-spor arenasına sokmak isterse, ki önceki oyunlar düşünülürse gayet müsait, oynayıp ardından çok ilginç değişiklikler görebiliriz.

2017'de çıkacak olan oyunun biraz daha karanlık görünmesini dilersem de, gökten yağacak bedenlerin İmparator'un düşmanlarına ait olduğundan emin olmak için sabırsızlanıyorum.

• Tür: Gerçek Zamanlı Strateji • Yapım: Relic Entertainment
• Dağıtım: Sega • Platform: PC • Çıkış Tarihi: 2017



BU AY Ne oldu?

E3'ÜN OLDUĞU BİR AYDA BU HABER SAYFASINDAN TAŞMAMANIN TEK YOLU TABİİ Kİ İLERİDE SİZİ KARŞI-LAYACAK KOCAMAN DOSYAMIZIN DIŞINDA KALANLA-RI FİLTRELEMektİ. BOMBA GİBİ HABERLER, YEPYENİ OYUN DUYURULARI, BEKLEDİĞİMİZ YAPIMLARIN SIZAN GÖRSELLERİ FALAN YOK BU AY BELKİ AMA HÂLÂ İLGİNÇ ŞEYLER OLUYOR. İPTALLER MESELA. BİR SÜRÜ OYUN İPTALİ!... -TARİK KAPLAN



1

Final Fantasy XII, PS4'e geliyor. Zodiac Age adını alacak oyun, FF12'nin ilk çıkışından bir yıl sonra çeşitli değişiklikler geçiren yeniden çıkan Zodiac Job System adındaki versiyonu baz alacak ve 2017'de bizlerle buluşacak. Akıllardaysa şu soru var: FF VII REMAKE NE ZAMAN GELİYOR SQUARE?

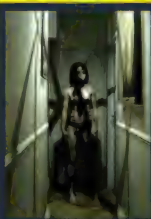
2

Halka fil-mindeki o-uzun saçlı, televizyondan çıkan kız hatırlıyor musunuz? İşte onu oynadığınız bir VR demosu yapıldı. Tam bir oyun olmaz muhtemelen ama saçlarınızdan zar zor gördüğünüz bir kuyudan fırlamak ilginç bir deneyimdir eminim.



3

Korku oyunu sevenlerin heyecanını kabartmayı başarmış oyunlardan biri olan **Allison Road** yolun sonunu göremeyecek. Anladınız değil mi? Yolun sonu... ehehe...



4

Türkiye'nin ilk oyun sergisi, **E-Gameshow** sırada Ankara'da açıldı. Murat Oktay'ın koleksiyonu ileride İstanbul'da da sergilenecek. Sabırsızlıkla bekliyoruz.



5

AMD yeni ekran kartı **RX480**'le fiyat-performans açısından Nvidia'nın birkaç adım önüne geçti. Bu da şirketin hisseleri-ne olumlu yansıdı ve değerleri %10,74 arttı. Belki kuzsan re-kabet ilinde buziera de yarar.

6

Overwatch'un çıkması yapıldı. Ama ne çakma... Legend of Titan adındaki Çin yapımı oyun Overwatch'un karakterlerinden animasyonlarına ve mekânlarına dek her şeyi araklamış. Üstelik yapımcıya göre bu oyun dünyanın ilk FPS MOBA'sıymış ve oyuna 2 milyon dolardan fazla yatırım yapılmış.

7

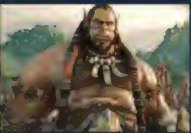
Clash of Clans'in yapımcısı Supercell'in %84'ü, Çinli Tencent firması tarafından satın alındı. Hem de 8.6 milyar dolarat Mobil oyun piyasasında dönen parayı varın siz düşünün artık.



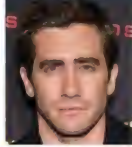


10 Koreli bir **Overwatch** oyuncusu olan Geguri, Zarya'yla o kadar iyi oynuyor ki profesyonel oyuncular kendisini hile yapıyor olmakla suçlayıp Blizzard'a şikâyet ettiler. Sonuçta 17 yaşındaki kızın hile yapmadığı, sadece çok iyi olduğu ortaya çıktı. Koreliler kendi ırkdaşlarını bile şaşırtıyor...

11 **The Elder Scrolls VI** gelecekte Ama ne zaman gelecek? Todd Howard oyun üzerinde çalışıldığını ama kendisini yakın zamanda beklememek gerektiğini söyledi. Öncesinde 2 farklı projenin daha çıkacağını söylediğine göre, en erken 2 yıl sonrasına bakabiliyoruz.



13 **Warcraft** filmi kimilerince çok sevildi, kimilerince çok eleştirildi. Ama ele geçirildiği başan kabul edilmek zorunda çünkü en çok izlenen oyun filmi oldu! Yakışır!

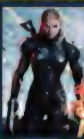


8 Ubisoft'tan Assassin's Creed'e kardeş gelecek gibi görünüyor. **Tom Clancy's The Division**'in filmi için çalışmalara başlanmış. Başrolü de belli hatta: Jake Gyllenhaal. Merakla fazlasını bekliyoruz.

9 **Metal Gear** serisinin akubeti belli oldu. Konami Metal Gear Solid 3: Snake Eater'i Pachinko makineleri için yapıyor. Utanmadan bir de FOX Engine'le en ilâ sahnelerinden birini yeniden yapıyorlar. Bir seri daha ne kadar ayaklar altına alınabilirli bilmiyorum artık...



12 Bir başka iptal edilen oyun da dünyayı gerçek boyutlarda sunacağını söyleyen **ReROLL**. 2,5 yıldır geliştirme aşamasında olan oyun yeterli parayı bulamadığından tamamlanamayacak. Biraz fazla iddialı bir proje gibi değil miydi zaten?



14 **Mass Effect Andromeda** ile serinin önceki oyunlarını bağlayan romanlar yazılacak. Gelecek bahandan itibaren çıkacak olan kitapları basacak olan Titan Books aynı zamanda Dishonored ve Deus Ex için de yazılmış romanları çıkartacak. Türkiye de çevirilir inşallah.

15 L.A. Noire'in yapımcıları tarafından yapılan, daha doğrusu yapılmaya çalışan **Whore of Orion** adlı oyun iptal edildi. E o zaman hadi L.A. Noire 2 yapın!

L.A. NOIRE

16 Microsoft'un yayıncılığını yaptığı oyunlar yakın bir gelecekte yeniden Steam'e gelebilir. Biz demiyorum bunu, Phil Spencer diyor. Biz "geç bile kaldınız" diyoruz...

17 Steam'in geleneksel yaz indirimleri devam etti, bayram öncesi şeker niyetine paralarımızı emip yok etti. İndirimler sırasında **CS: GO** hediye etmeyi de yasakladı. Alacaklarımızı kendinize alın diyen Valve yetkilileri, bizim sabrımızı sınamasınlar diye devam etmedi neyse ki.



SANAL GERÇEK KLİĞE KORSAN İZNİ

OCULUS'UN DRM KÂBUSU

-TARİK KAPLAN

Her yeni teknolojinin beraberinde getirdiği şey varsa o da çevresinden dolanışta yeni güvenlik önlemleridir. Daha çok olarak tanımladığımız bu aktiviteler kullanıcıların parasını ödemediği bir şeyi sahip olma, onu kullanma hakkı verirken, yapımcıların da büyük zararlara sokuyor. Bunu engellemek için bin bir yol denendiysse de korsanın tamamen ortadan kaldırılması, söz konusu bile olmayacak kadar büyük bir iş. Gene de Steam, Origin, Uplay gibi programların yaygınlaşması ve oyun satın alınmanın eskisine göre daha ucuz ve kolay hale gelmesi bu yayılımı biraz daha yavaşlattı. Peki piyasanın yeni oyuncusu sanal gerçeklik bunu nasıl ödeyecek? Oculus'un buna hiç de hoş durmayan bir cevabı var.

GÖZ BANDO TAKMAYA İSTEKSİZ TEŞVİK

Revive adındaki bir program, Oculus Rift için yapılmış olan oyunların Vive'da da oynanabilmesini sağlıyor. Oculus geçtiğimiz aylarda bu durumu fark ederek yeni bir güncelleme yayınladı ve güncelleme içerisinde bu programa karşı bir hamle de vardı. Oculus için yapılmış olan oyunların başka

VR cihazlarında oynanabilmesinin önüne geçmek için Revive'nin çalışma prensibine karşı bir önlem alınmış. Oculus Store'dan alınan oyunların sadece Rift'te oynanabilmesini sağlayacak bir kontrol parametresi eklenmişti. Bu aşırı korumacı ebeveyn tavrı, haliyle oyun camiası tarafından pek iyi karşılanmayacaktı.

Revive'in yazılımcısı olayın hemen akabinde kendi programını güncelledi. Bu yeni yama sayesinde Revive bir kez daha Oculus kütüphanesindeki oyunların diğer cihazlarda da çalışabilmesine olanak sağladı ama bu kez bir şey farklıydı: Revive, bunu yapmak için Oculus Rift'in DRM'ini (Digital Rights Management) etkisiz hale getiriyordu artık. Peki bu ne demek oluyor? Revive artık sadece oyunların istediğiniz cihazda oynamanızı sağlamakla kalmıyor, cihazın oyunu denetleme kabiliyetini elinden aldığından, sanal gerçeklik yapımcılarının korsan olarak kullanmayı da mümkün kılıyor demek.

Ne var ki olayın yaşanmasının ardından gelen tepkilerden mi yoksa başka bir sebebi mi yoksa...



İŞİN TEKNİK KİSMİ

Oculus'un Revive programını etkisiz kılmak için yaptığı güncelleme basit bir prensiple çalışıyordu. Revive, ilk sürümünde Oculus Store'dan alınan oyunları başka cihazlar için de çalışabilir kılıyordu. Oculus'un güncellemesiyle oyunları çalıştırmadan önce bilgisayara bir Oculus Rift'in bağlanmış olup olmadığını kontrol etmeye başladı. Buna göre Rift'in bağlı olmadığı bilgisayarlarda Oculus Store'dan alınan oyunlar çalışmaya-
caktı. Revive'in yazılımcısı da madem öyle, işte böyle diyerek programın Oculus'un kontrol mekanizmasını bypass edecek şekilde güncelledi. Böylece amacının bu olmadığı özellikle belirtmesine karşın korsan oynama imkânını da açmış oldu.



mez, Oculus yeni bir güncelleme yayınlarken son yamada eklediği kontrol mekanizmasını yeniden kıldırdı. Daha önce konsanlığı tasvip etmediğini ve yazılımını bunun için kullanılmamasını istediğini belirten Revive'nin yaratıcısı da duruma ayak uydurarak programı DRM'i aşmayacak şekilde, eski prensiple çalışır hale getiren tek olan bir nevi tatiya bağladı. Ama Oculus acıba gerçekten de dersini aldı mı?

ANILAN AĞZINDAN PAY KAPMAK

Öncelikle bu konuyla ilgili göz önünde bulundurmamız gereken bir nokta var. Oculus Rift ile HTC Vive'nin teknik özellikler açısından birbirinden ayırmak çok da kolay bir şey değil. Vive biraz daha öne çıkmakla birlikte hâlâ performans anlamında Oculus'a çok yakın. Sistemleri, arayüzleri ve çalışma prensipleri neredeyse aynı olan bu iki cihazın, yalnızca birinde oynanabilecek oyunlara sahip olmaları da tek bir sebepten ileri geliyor: Yapımcılarla imzalanan anlaşmalar. Bu anlaşmaları konsollara özel çıkan oyunlar gibi düşünmek gerek. Kendini ispatlayabilmiş iki yaygın sistemden ve birbirlerine rakip olabilecekleri devasa bir yazılım dünyasından bahsetmiyoruz henüz. Evet, yavaş yavaş o noktaya doğru gidiyor ama henüz yolun çok başındayız. Oyuncu ve kullanıcıların böyle bir aşamada kaliteli bir oyunu/programı sadece tek bir cihazda kullanabilmesi, her şeyden önce sektörün gelişimini yavaşlatan bir engel olabilir.

Ama Oculus'un kurucusu Palmer Luckey hiç de böyle düşünmüyor.

"Platforma özel oyunlar sektöründe tutacak bir şey değil" diyor Lucky. "Geliştiriciler gelip bizden yardım istediğinde onlara Oculus'a çıkıp çıkmayacaklarını soruyoruz, başka platformlara da yapıyor musunuz diye sormuyoruz" diyor ama ardından için püf noktasını da açıklıyor. "Anlaşmalar oyunların ilk olarak Oculus için çıkmasına ve belli bir süre için bu platforma özel kalmasına yarıyor. Kısa vadede ortaya çıkacak can sıkıcı sorun, oyunu hemen oynamak isteyen diğer platformlara sahip kişilerin beklemek zorunda olması ama bu uzun vadede sektörün gelişimine engel olacak bir şey değil." Lucky aynı zamanda bunun Sony'nin konsollardaki yaklaşıma da benzer olduğunu savunuyor.

Valve'nin patronu Gaben ise bu konuda Lucky'e katılmıyor. Reddit'te ortaya çıkan bir e-maile, platforma özel oyunlar hakkındaki görüşlerinden bahsetmiş Gaben. Yeni bir oyun geliştirirken alınması gereken pek çok risk olduğunu, VR için oyun yapan kişilerin de çoğunlukla yeni geliştiriciler olduklarından bu kadar çok riski almaya kendileri kadar hazır olmadıklarını belirtiyor Valve'nin patronu. Dolayısıyla Valve olarak bu geliştiricilere destek vermeye hazır olduklarını ama bunun belli bir platforma özel oyun yapmak zorunda oldukları anlamına gel-

memesi gerektiğini düşünüyor. Lucky'nin yaklaşımının aksine "geçici süreli özellik anlaşması" şartı koymaması gerektiğine inanıyor yani. "Amacımız yapımcıların oyunlarını bir platforma özel yapmak zorunda kalacakları anlaşmalara mecbur kalmayacakları teklifler sunabilmek" diyerek de bu konudaki görüş ayrılığını da açığa döküyor.

Rift'in mevcut donanımlarıyla Vive'nin önüne geçmek için çok daha iyi bir stratejiye ihtiyacı olduğu kesin. Yazılım pazarı olarak bakınca karşısında çalışanların üçte birini VR departmanına kaydırmış bir Valve (Steam) var. Böyle bir durumda elini özel oyunlarıyla güçlendirmeye çalışmak çok zor bir iş. Anlaşma sağladığı birkaç büyük yapımla kendini sattırmaya çalışarak hedefine ulaşması mümkün değil Oculus Rift'in. Kaldı ki kendiniz bir oyun yapımcısının yerine koyun. Tek bir platformda çalışmanız gerekse, ürününüzü Steam gibi bir mağazayla direkt entegre, donanım olarak az da olsa üstün bir ağıta mı yapmak istersiniz yoksa hem marketi hem de kullanıcıları halen sınırlı olan Rift'e mi? Üstelik Rift'in stok silantıları olduğu da biliniyor. Cevabın Rift olması için gerçekten iyi bir sebebe ihtiyacınız olmalı ve bu sebep genelde bol sıfır bir çek olur. Eh, arkasında para konusunda hiç sıkıntı olmayan Facebook olsa da, o çekler bir aleti sektörde öne geçirmeye yetecek mi, onu göreceğiz.

VR CİHAZINA ÖZEL OYUNLAR, KONSOLLARA ÖZEL OYUNLARA BENZETİLEBİLİR Mİ DERSİNİZ?



"Rift VR yazılımı başında biraz günde kaldı ve 'teparlamadan yitiririz' diye DRM misalinde."

OYUN KAHRAMANLARI

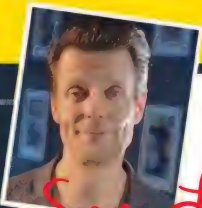
Sam Lake

Maksimum Sıcak

Elbette Sam Lake'in kariyerindeki en önemli ve belirleyici oyunu, Death Rally - (aka şaka, Death Rally, Remedy'nin 1996'da MS-DOS için geliştirdiği Teletext Meta'nın ilk oyunu) - Max Payne, Lake işleri eline almadan önce Max Heat adıyla geliştirilen ve New York'taki kuruluşu ceterlerini anlatmaya planlayan ağır çekimli oyun. Sam'in de parlık çıkış noktası olmuş. Fakat Lake'in istediği üzerine isim değişikliğinden önce, Max Heat isminin stüdyo tarafından dünya çapında telif haklarının 30.000 dolara alındığını biliyor muydunuz? Belki de Max'in (ik oyundaki o acı dolu karakter, stüdyo'nun erken yaşlarında hayatı diye anlatılan o kız bin yıla kadar, 2001'de piyasadaki devasa The Matrix açılımına da iminle, 20 kişi tarafından geliştirilen Max Payne, 40 milyon kopya sattı. İlin için yarıya, oyunun ağır çekim mekaniklerinin The Matrix duyurulmadan önce, John Woo filminden ilham alınarak tasarlanıyor olmasında. Daha sonra hakları aynı yılda 10 milyon dolar ve 1 milyon hesaba karşılığında Rockstar'a satıldı, fakat R'nin ikinci oyunu da aynı ekibin geliştiğinde sakınca görmedi, yalnızca cükkaya aldı.

Hey, Americana!

Yakızın başlarında Lake için bir "Finlandiya'nın Hideo Kojima'sı" lafzetmesi kullanılmış. Bunun çok doğru bir tespit olduğunu düşünüyorum (Kendi tespitini onaylayan adam oldum. Narsizim?) İkisi de Amerika'da doğmuş ve yetişmiş, fakat itavir ve eserlerinde fazlasıyla Amerikan bir tat tutturmayı seven yapımcılar. Sanırım endüstriye gittikten sonra bu kurala da parmak basıyor bu tespit: Sektörün göbeğinde doğmuşsunuz, özgünlük fırsatlarınıza azalıyor - ebalınız çoktan formülize, para odaklı ve tekrar etmeyi seven kaygan tiplerle dolu yetişiyorsunuz. Fakat merkeze uzak veya bağımsız bir geliştircisinsiyse, siz video oyunlarına iten bazı fikirler olduğundan, bunları ifade etmek adına zaten kışkırtıcı pek muhatap olmuyor, doğrudan anlatmak için yola çıktığınız hikayenin peşine takılıyorsunuz. Sam Lake için durum böyledir. Video oyunlarına ilgiye çoğunlukla Half-Life'e duyduğu hayranlıktan geliyor fakat kendisi tutturmak istediği hikaye tatlımsı eski Amerikan film ve dizilerinin alınyolu.



Sam Lake

YETERİNCE EKŞİ BAKARSAN, ZAMANI YAVAŞLATABİLİRSİN

ERİM BİLGİN

"It's Payne, whack him!" sözlerini gördüğünüz anda aklınızda doğru seslendiriminin sesiyle okuduysanız, büyük ihtimalle Sam Lake'in kim olduğunuz biliyorsunuz. 2000'li yılların başında proje liderliği yaptığı iki Max Payne oyunu sayesinde oyun sektöründe bir nevi Finli Hideo Kojima mertebesine yükselmiş, adının buluştuğu her oyuna dönüp bir daha bakmanızı sağlayabilmiş bir isim kendisi.

İçin konuk yanı, adamın gerçek adı da bu değil aslında. Latin alfabesinin kışlatmalarına sıkışıp kalmış biz ölümlüler anlayamayız ama Finliler arasında kullandığı gerçek adı Sami Järvi. Üzerinde noktalar olan "a" nasıl okunmalı bilen varsa, mail adresini biliyorsunuz. Her neyse, Lake "göl" demek, "lake" de "göl" demek, dolayısıyla Sam de "benim adım bundan sonra Sam Kemal olsun- SAM LAKE olsun" demiş ve bugün çoğu insan bu adamın gerçek adını bu sanıyor.

Anı kuzey kanının yüzüne getirdiği ışıktan anlaşılmasa da, Sam bu ay 46 yaşını doldurmaya yaklaşıyor ve arkasında oyun dünyasına verdiği gerçek birer hediye sayılacak eserleriyle gözbebeği şirketi Remedy ile yoluna devam ediyor. Kendimi tutamıyorum, ben de Max Payne 1 ve 2'nin devasa bir hayranı olarak bu adamı her daim takip ediyorum, yeni projelerinin nabzını sürekli tutuyorum (öyle ki kendisiyle E3'te tanışma fırsatı bulmuş olan Sinan Abi'ye kıskançlığım hâlâ tam geçmedi).

TELEVİZYON ÇOCUĞU

Lake'in karanlık, ironik, çoğu zaman entrika ve her zaman ağır-çekim dolu dünyalarını daha iyi takdir etmek için esin kaynaklarını yakından anlamak lazım. Karşımızda çok geniş bir ilgi yelpazesi olan bir yönetmen var. David Lynch'in Twin Peaks'inden, 1950'lerin Bogart başrolü noir filmlerine, geleneksel Kuzey Avrupa mitolojilerine, silah fetişisti John Woo sahnelerine, Lake için orijinalliğini anahtar: sevdiği değişik ilgi alanlarını bir kutuya koyup çalkalamak gibi görünüyor.

Yaptığı bütün oyunlarda ana karakterin hikayesi boyunca karşısına televizyon çıkıp, oyunun hikayesine paralel giden veya atfırla bulunan reklam ve dizilerle oyuncu takip edilir. Bu televizyonlardaki içerik, diğer oyunlardaki yaklaşımlardan farklı olarak genelde oyunun



Lake'in oyunlarla televizyonu harmonileme sehis- sabitise de boyutu her yapımda değişiyor

dünyasını genişletmek için değil, ana karakterimizin zaten takip etmekte olduğumuz hikayesine paralel ilerletmekle o daha fazla anlam veya ek boyutlar yüklemek için vardır. Bazen ironik, bazen komedi, bazen karanlık, fakat her daim ana hikâyeye en az bir noktadan göz kırpan bu içerikler, Lake'in son zamanlarda bir şekilde kapıyı yüksek bütçelerle de birleşince, artık günümüzde gerçek bölüm bölüm yayınlanan web dizileri haline gelmiş oldu. Max Payne'deki slayt gösterisi bazında, 100x100 piksellik televizyon sekanslarından, Quantum Break için yayınlanan dizi içeriklerindeki yüksek yapım kalitesine, Lake televizyon içeriklerini oyuna dâhil etmede hiçbir zaman kendini kısıtlamadı. Absürd olandan kaçmayan, her fırsatta popüler kültürü olduğu kadar, kendi hikayesini de the ablaiben ilginç bir yapısı var bu "paralel anlatım" olayın.

Sanırım çoğu oyuncu bu televizyon dizileri kısmını en iyi ihtimalle zararsız olduğu kadar gerekirse bir ek içerik olarak düşünüyor ama ben Lake'in bunları üretmedeki inancını göz önüne alarak adından işlerini gerçekten anlamak için bu programları da hesaba katmak gerektiğini savunuyorum. Aralarında favorim ise hâlâ Max Payne 2'deki Address Unknown "dizisi".



ALAN WAKE: KARANLIKTAKİ YAZAR

Tuhaf bir vakaydı, değil mi? 2005'te *Max Payne*'nin yapımcısının yeni bir oyun üzerinde çalıştığını öğrendiğimizde beklenti devasa idi. Uzun bir geliştirme sürecinden sonra piyasaya çıktığındaysa bolca ödül toplanmasına rağmen Lake'in psikolojik korku temalı ilginç eseri piyasada beklenen devasa etkiyi uyandırmadı. Finansal ve popüler başarı anlamında bana sorarsanız asıl suç oyunun başta Xbox'a özel olarak piyasaya çıkıp, çok sonraları da sadece PC'ye gelmesiydi. Yaşça oyunun esinlendiği *Twin Peaks*, *House of Cards*, *Stephen King* gibi isimlere daha yakın olan ve özellikle en temel *Max Payne* kitlesini bağrında taşıyan PC platformu, *Alan Wake*'i hakkıyla değerlendirebilecek yegâne ortamı ve oyunun yalvarca buradan uzak kalması başarısını ciddi anlamda kısıtladı.

Fakat o "finansal ve popüler başarı"yı bir kenara koyup Lake'in de bugüne kadar yaptığı en iyi oyun

ilginçtir, Sam Lake en iyi oyunu olarak *Max Payne*'lerden birini değil de *Alan Wake*'i gösteriyor.

olduğunu söylediği *Alan Wake*'e farklı bir açıdan bakarsanız, oyundaki anlatımın *Max Payne*'dekinden kat kat daha gelişmiş ve etraflı olduğunu görümlüyorsunuz. *Twin Peaks* ve *House of Cards*'in büyük hayranı olan bendeniz için, *Bright Falls*'da geçirdiğim sonbahar hiç unutmayaacağım özel bir maceraydı. Oyunu bazen gereksiz yere uzatan oynanış kısımları suç listesinde başta olmak üzere hikâyenin ritiminde bazı problemler vardı, fakat genel olarak baktığımız zaman *Alan Wake*'in atmosfer, kurgu ve edebi yönlerinin çok daha üstün olduğu aşikâr diye düşünüyorum. *AW2* için heyecanlı bekleyiş sürerken, Sam abimize yıllardır bize kattığı sayısız anı, oyunlarıyla bizi tanıştırdığı *Twin Peaks*, *Poets of the Fall* gibi muhteşemlikler ve

Finlandiya'nın ilimlerini merak ettiren efsanevi *Max Payne* suratı için teşekkür ediyor, kendisini gerçek bir Oyun Kahramanı ilan ediyoruz. Ağn kesicileriniz bol, Valhalla'ya giden yolunuz ağır çekimli ve havalı olsun efendim!

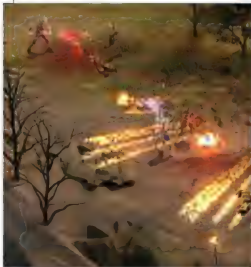
Maksimum Ekşi

Remedy'nin 20. yıl kutlamaları çerçevesinde, Sami Laila YouTube üzerinden tüm dünyaya (nîl) *Max Payne* ifadesinin nasıl yapılacağını anlatan bir video hediye etti. Ben de bu dev hizmeti sizlere hatırlatmayı boynumun borcu bildim. İşte New York'un en havalı takımyarlarına ahişip detektifine benzemeyenin adımıları:



Ve işte artık siz de kuzzy mitolojisine dair karamsar olduğunuz kadar gale ante anıflar da bulunabilirsiniz!





Yargic, Tunon'un, İmparatorluk içindeki asayışı sıklamaları için yetkilendirildiği Fatebinder'lardan biriyiz. Sözümler kanun değerinde. İnsanları yargılayacak, kaderlerini değiştirecek, anlaşmazlıklarda son sözü biz söyleyeceğiz.

TYRANNY

BAZEN KÖTÜLER DE GÜLER! TANTAN KAPLAN

Oyun oynamayı, film izlemeyi seven herkesin aklına en azından bir kere gelmiş bir sorudur herhalde bu: Neden her zaman iyiler kazanır? Kötü karakterin kazandığı bir dünya nasıl olurdu? Ya kehanet gerçekleşmese, iyi karakter başsuz olsa, herkes hikâyeye bittiginde mutlu mesut yaşamaya devam etmese, Coyote Road Runner'i yakalasa? Bu sorunun cevabını arayan eserler oldukça az, özellikle de oyun camiasında. Anti-karakterleri yönettiğimiz pek çok oyun var evet, ama aradığımız şey tam olarak bu değil. Kötülüğün kazandığı bir dünyayı görmek istiyoruz biz.

Pillars of Eternity'nin yapımcıları olan Obsidian'in yeni oyunu Tyranny tam da böyle bir dünyayı konu alıyor. İyi ve kötü arasındaki savaşın sona erip bu kez kötülüğün kazandığı bir dünyadayız. İmparator Kyros dünyaya hüküm olan tiranlığın başındaki yüce imparator. Ne var ki yönettiği topraklar o denli büyük ki tüm imparatorluğu tek başına idare etmesi mümkün değil ve burada devreye Kyros adına yöneticilik yapan güçlü bir sınıf olan Archon'lar giriyor. Bazıları orduları yönetiyor, bazıları büyücu gruplarını, bazılarıysa şehirleri. Kyros onları kanunlarına uydurduğu sürece serbest bıraktığından kendi aralarında savaşıklıdır da oluyor. Bizse en az Kyros kadar korkulan bir Archon olan

Yargic, Tunon'un, İmparatorluk içindeki asayışı sıklamaları için yetkilendirildiği Fatebinder'lardan biriyiz. Sözümler kanun değerinde. İnsanları yargılayacak, kaderlerini değiştirecek, anlaşmazlıklarda son sözü biz söyleyeceğiz.

Savaşın acılarını yüklerinde taşıyan, bastırılmış bir halkı yönetmemiz gerek Tyranny'de. Ama bu bir RYO oyunu, yani seçim hakkı gene bize veriliyor. Kyros'u yücelterek insanları ona saygı duymasını, imparatorlarını sevmesini sağlayabilir ya da tüm diyarı yayılmış olan kötülüğe ayak uydurarak ona karşı çıkanları acımasızca cezalandırabiliriz. Kötünün iyisini tercih etmek ya da tamamıyla acımasız olmak gibi seçeneklerin içinde yüzeceğiz anlayacağınız.

GÜÇ, KONUMDAN GELİR

Çoğu RYO'dan farklı olarak Tyranny bizi güçlü bir kahraman olarak başlatmayacak oyuna. Karşılaştığımız ilk NPC üzerinde dahil bir gücümüz olacağını söylüyor yapımı yönetmen Brian Heins. Oyun ilerledikçe elbette yeni güçler ve daha büyük bir ün kazanacağız fakat ilk andan itibaren dünyanın kaderini şekillendirebileceğimizi de hissedeceğiz. Seçeneklerimiz de "öldür ya da bağışla"dan daha derin, daha gri olacak. Kötü olmak önünüzü çikan her şeyi öldürmek kadar basit bir şey olma-

yacak deniyor.

Karakter gelişim sistemiyse kabiliyet odaklı. Karakterimizi istediğimiz yönde geliştirmemizi sağlayan sistem 3 kısıma ayrılıyor: Silahlar, Destek ve Büyü. Bu kategoriler altındaki kabiliyetlerden istediklerimizi seçecek ve bunları kullandıkça o kabiliyette daha iyi hale geleceğiz. Yani bir kabiliyeti ne kadar sık kullandığımızla bağlı olarak o yönde ustalıkımız artacak. Seviye atlamak yalnızca savaşarak ya da kabiliyet geliştirerek de olmayacak üstelik. Sosyal yeteneklerimizi kullandığımız konuşmalarda da başarılı oluncu belli bir miktar tecrübe kazanacağız. Elimizde kaba kuvvete yönelmek yerine insanları ikna edecek, sindirecek ya da etkileyecek de ilerleme seçeneği var yani.

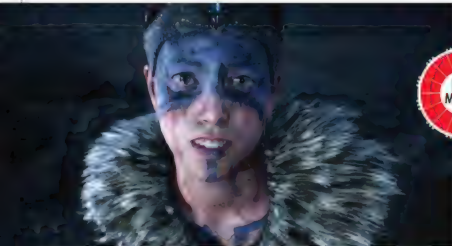
Sadece vaat ettikleriyle bile insanı deli gibi heyecanlandırdı Tyranny. Obsidian yeni bir dünya yaratmak istediğinde bunu ne kadar muazzam biçimde yapabildiğini PoE'de bizlere gösterdi. Daha önce benzerini görmediğimiz çok özgün bir evrende geçecek olan Tyranny de PoE'nin yarısı kadar bile derin olsa muazzam bir içerikle sahip olacaktır. Efsane RYO'lar arasında yer almak için her şeyi sahip gibi görünüyor şu an. Kyros'un adaletini merakla bekliyoruz.



KÖTÜLÜK KAZANSIN İSTİYORUM

Eğer oyunun "kötü adamın kazandığı dünya" kısmını ilginizi çekiyor ve bu konseptte bir eserle önceden tanışmak istiyorsanız tam bu şekilde bir kitap önereceğim sizlere. Brandon Sanderson'ın yazmış olduğu Sisoylu adlı kitap aslında serisi tam bu şekilde bir dünyayı anlatmakta. İlginizi çekerse bir bakabilirsiniz.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ZİHİNSEL SINIRLARDA DOLAŞMAK,
KORKMAK VE SOLUCAN İSTİYORUZ!

Yeni bir bölümün başlangıcı. Hellblade: Senua'nın Yolu.

HELLBLADE:
SENUA'S SACRIFICE

Pek ümitliyim bu oyundan. Öyle böyle değil, AAA kalitesinde bağımsız bir oyun politikasıyla yola çıkmış olması bir yana, ardında özellikle görsel yönü ve savaş sistemleri her zaman başarılı olmuş olan Ninja Theory var projenin. Haydi onu da geçtim, tamamen açık bir gelişim süreciyle geliştiriliyor bu oyun. Konsept olarak oluşturulduğu aşamadan başlayarak tüm gelişimini aynıtılı ve oldukça samimi olan geliştirme günlükleri sayesinde takip edebiliyoruz. Özellikle oyun sektörüne ilgi duyanlar için muazzam bir hizmet bu.

Hellblade karakter ve hikâye odaklı bir yapım. Başkarakterimiz olan Senua, Kelt mitolojisinde yer alan karakterlerden birisi aslında. Oyunda bu şekilde yansıtılmayacak olsa da, yaşadığı yer Vikingler tarafından işgal edilen savaşçı bir kadın o ve mitolojiden esinlenen pek çok özelliği olacak. Ama onu asıl özgün kılan yanı bu değil. Senua aralarında depresyon, endişe, paranoya, şizofreni ve psikozun bulunduğu bir dizi mental rahatsızlığı sahip. Oyunun onun gözünden oynuyor olmamız da dünyayı tıpkı onun gördüğü gibi göreceğimiz anlamına geliyor. Karşısına çıkan düşmanlar aslında normal insanlar bile olsa, Senua'nın gözünde devasa iblisler, alevler saçan canavarlar ya da sadece gölgelerden ibaret olabilirler. Savaşığınız şeyin gerçek mi yoksa yalnızca zihninizin bir ürünü mü olduğunu bilmeyebeilirsiniz. Bu muazzam bir vaat değil mi?

Senua'nın zihinsel rahatsızlıklarını daha iyi yansıtabilmek için Cambridge Üniversitesi psikiyatrisi ve nöroloji uzmanı Profesör Paul Fletcher'la birlikte çalışmış Ninja Theory. Zaten kafasında duyduğu seslerle olan diyalogları da mental durumunu bizlere gösterir nitelikte. Buna karşın o gerçek bir savaşçı; seksileştirilmiş ya da narinleştirilmiş bir kadın karakter değil görmeye alışık olduğumuz gibi. Bu durum onu hayalindeki düşmanlardan korktuğu kadar onlarla savaşmaya da yönlendiriyor.

Senua ayrıntılarını henüz bilmediğimiz oldukça travmatik olaylar yaşadığı için bu hale gelmiş. Sadece bu durum bile ona harika bir özgünlük katıyor mu zaten? Hayat hikâyesinin yalnızca kanla yazılması düşünülebilir ölümçül bir savaşçının yaşadıkları sebebiyle zihinsel olarak onanlamayacak yaralar alması, mental sağlığını korumayı başaramayacak denli travmatik deneyimler yaşaması... Muhteşem ifadelerinden ve animasyonlarından çok daha fazla gerçekçi kılıyor bu durum başkarakterimizi.

Öte yandan oyunun çok kıstırlı bir bütçeyle, ama AAA kalitesi gibi müthiş yüksek bir hedefle yola çıkması yapıcı stüdyoyu pek çok yaratıcı çözüm üretmeye itmiş. Örneğin yüz ve vücut animasyonlarını stüdyo içerisinde çözmek için tamamen el yapımı aletler ve prototipler dene-

miş Ninja Theory. Aynı şekilde bölüm tasarımları için modüler parçalar tasarlanmış, düşman tipleri için belli bir temel oluşturup bunun üzerinden ilerlemişler.

Oyunla ilgili özgün bir ayrıntı da illüzyon ve imgelerin büyük bir yer kaplayacak olmaları. Senua'nın hikâyesini çevresinde gördüğü şeylerle, belki hayalinde canlandığı, belki de gerçekten orada olan görüntülerle tetiklenen hatıraları sayesinde genişleyerek bizleri geçmiş, onu bu hale getiren etkilenlere götürecektir ve bu pek çok oyunda gördüğümüz toplanabilir malzemelerin yerini alacak.

Ninja Theory sağlam bir savaş sistemi sunma olayını şimdiye kadar muhteşem şekilde yapabilmiş bir stüdyo. Buna karşın Hellblade önceki yapımlarında sahip oldukları imkânların yarısına bile sahip olmadıkları bir proje. Tecrübeleri sayesinde maddi zorlukların çevresinden dolanarak DmC'de olduğu gibi başarılı bir sistem ortaya çıkartabilecek mi? Bilmiyoruz ama yayınladıkları geliştirici günlüklerinde her şeyi açık bir biçimde paylaştıkları için başka hiçbir oyunun gelişim sürecinde olmadığı kadar bilgi sahibiyiz. Her öğrendiğin şeyse beni daha da heyecanlandırıyor. Unanım maddi sıkıntılarla oyunda gözümlüye batacak deredede keskin olmaz, Hellblade başlarsa oyu sektöründe yeni bir kapı aralayabilir çünkü. **-Tark**

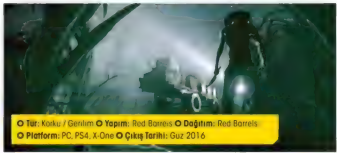


OUTLAST 2

Kameranın pili mi bitti? Nasıl biter ya? Bî şey vardı orda ben gördüm niye şimdi bitiyor ki? Nerde o? Orada değil, görmüş-tüm ama ben. Bu ses nedir şimdi ya? Ayak sesi? Arkamdan geliyor... "gulp"

LAAAN! Oy, afedersiniz. Korku oyunlarına hep geriden geriden bakan bir insan olarak *Outlast 2* beni çok feci geriyor görebildiğiniz üzere. İlk oyun yeterince korkunç değilmiş gibi, bu kez işleri daha gergin hale getirmek için de türlü yenilikler eklemiş Red Barrels üstelik. Örneğin arayüzde yer alan L ve R arasındaki iki bar, duyduğunuz seslerin hangi yönden geldiğine göre yükselip alçak olarak etrafınızı sürekli kontrol etmeye yönlendiriyor sizi bu kez. İlk oyunla aynı dünyada fakat farklı bir karakter ve olay örgüsü etrafında şekillenen oyunda, gece görüşüyle ömrü kısılsa da hayat kurtaran kameralarız gene bizimle ve gene pilleri bitip duruyor. Bunların yanı sıra artık eğilebiliyor, yere yatabiliyor ve gergince şekilde "görmeyin, görmeyin, görmeyin, görm- ALLAH BELANİ..!" şeklinde saklanabiliyoruz. ALLAH BELANİ..! kısmından sonra da biraz takliyye ihtiyacınız olabileceği düşünülmüş ki giderek yavaşlayan bir depar mekanizması de eklenmiş oyuna. Topuklar vura vura kaçmak için güzel bir oyun olacağı kesin.

Eşyle birlikte çalışan Blake Langermann adındaki bir kameramanı oynadığımız oyunda, hamile bir kadının ölümünü araştırmak üzere Arizona Çölü'nün derinliklerine gidiyoruz. Tabii ki işler ters gidiyor ve kendimizi bir helikopter kazasında, eşimizi kaybetmiş bir biçimde, zamanın sonunun geldiğine inanan psikopat bir kültür hüküm sürdüğü bir köyde buluyoruz. Sonra bebek cesetlerinden oluşturulmuş haçlar mı dersiniz, gece görüşünde parlayan gözler mi... türlü maniyaklık peşimizden koşuyor. Biz neden böyle şeyler istiyoruz ben anlamıyorum ki? -**Tark**



○ Tür: Korku / Gerilim ○ Yapım: Red Barrels ○ Dağıtım: Red Barrels
○ Platform: PC, PS4, X.One ○ Çıkış Tarihi: Güz 2016



WORMS W.M.D

○ Tür: Sıra Tabanlı Strateji ○ Yapım: Team 17
○ Dağıtım: Team 17 ○ Platform: PC, PS4, XOne ○ Çıkış Tarihi: Belli Değil

Son Jeton'a yazdığım *Worms 2* yazısında da bahsetmiştim. Artık *Worms* serisi birbirinin kopyası oyunlar ve gayri-ciddi spin-off'larla anılıyor maalesef. Peki hal böyleyken WMD bize neler vaat ediyor?

Evvvela önceki oyunlara göre ilk defa oynanışta bu kadar çok cesur adım atılıyor. WMD'de oyuncular taktiksel seçenekleri derinleştirecek gibi görünen önemli yeniliklerle karşı karşıyalar: Araç kullanımı, binarlarda mevzilene ve son E3'teki oynanış videosunda gördüğümüz "crafting" sistemi. İlk olarak çok etkilenmediğimle başlayayım: Bina kullanımı. Çünkü çevrimiçi oynarken binada mevzilediğiniz yeri rakip göremeyecek olsa da yerel eşli oyunda, tipik eski oyunlardaki "Crate spy" özelliğindeki gibi, rakip önceki rauntın sizin yerinizi biliyor olacak muhtemelen. Buna karşılık, oynanış videolarına bakıldığında tank ve helikopter kullanımı eğlenceli duruyor. Silahları geliştirmeye ya da parçalamaya imkan veren crafting sistemiyse bence en ilginç yenilik. Bu sayede bildiğimiz yeşil el bombası rakibe yapışabilecek ya da super sheep pırtlar hale gelebilecek mesela. Buradaki çeşitlilik uzun ömürlü olursa, WMD en azından *Reloaded* ve *Revolution* kadar ve hatta daha da iyi bir oyun olur.

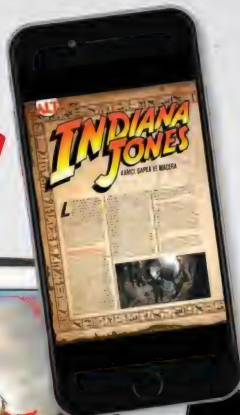
Tüm bunlara rağmen asıl olay oyunun fiziklerinde bitecek. İkinci nesil *Worms* oyunlarının aşmanın yolunun sadece cıltlan-mış grafikler, yeni kurtçuk tasarımları ve hatta oynanıştaki birtakım cesur adımlar olmadığı ortada. Her ne kadar geliştiriciler bu konudaki edisyonları dikkate aldıklarını söyleseler de (özellikle ninja-rope fiziklerinde) "ayinesi iştir kişinin lafa bakılmaz" diyorum. Bu yüzden olumlu olmakla beraber, biraz daha temkinli yaklaşma taraftarıyım WMD'ye. -İhsan A.



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



Daha fazla bilgi için:



googleplay/oyungezer



youtube.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



facebook.com/oyungezer



oyungezer.sml.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkkan.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK
ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL



setimedia

dukkkan.oyungezer.com.tr



TEMmuz 2016

E3 2016, NİCEDİR GÖRMEDİĞİMİZ KADAR SÜRPRİZLİ, HEYECANLI, YENİLİKÇİ VE TARTIŞMALIYDI. BEKLENMEDİK ANLARDA TEPEMİZE İNEN BÜYÜK OYUNLAR, SANAL GERÇEKLIK İÇİN YENİDEN TASARLANAN KLASİKLER, UMUDU KESTİĞİMİZ YAPIMLAR İÇİN AÇIKLANAN ÇIKIŞ TARİHLERİ... HEYECAN BASTIRDIĞINDA NE YAPIYORSAK YİNE ONU YAPTIK BİZ DE; YAZDIKÇA YAZDIK. UMARIZ SIKILMAZSINIZ (SIKILMAYIN).



FPS / TPS



SPOR



KORKU /
HAYATTA KALMA



MADERA /
AKSIYON



YARIŞ



STRATEJİ



PLATFORM



DÖVÜŞ



RYD



GOD OF WAR

"Çnm Olympus'ck bızdu, bız bu sene Kuzey'deyiz ya"

Kaç tane oyun karakteri sayabiliriz; ekranda bir anda olağanca sakıyla beliren ve "açım" diyerek milyonlarca insanı heyecan fırtınasına bırakan? Kaç tane sayabileceğimizi gerçekten bilmiyorum. Ama geçen ay bir tanesini yakından gördük.

Kratos, ilk kez gerçek anlamda PlayStation 4 çıkartması yapmaya hazırlanıyor. PS4 sahibi olduğumdan beri beklediğim an sonunda geldi çatı. Üstelik kısmen de olsa tahmin ettiğim bir şekilde. Değişerek. Ve umanın ki gelişerek.

"ACIKTIM"

Oyun türleri hiçbir zaman sabit bir şekilde kalamadı, kalamayacak da; beklentiler ve teknolojiler değiştiççe oyun türleri de reforma uğrayacak,

adapte olmaya çalışacak. Belki bana kızacak okuyucularımız olacaktır ama God of War'un da bu değişime uğraması gerekiyordu. Önceki oyunların kötü olması sebebiyle söylemiyorum bunu. Ama önceki oyunlar yıllar öncesinde kaldı. Artık çağa ayak uydurma zamanı. Hatta söz konusu God of War gibi bir yapımsa çağı başlatma zamanı.

"Bİ' GYİK BUĞULAMA GETİR"

God of War'un türe nasıl yenilikler getireceğini öngörebilmek için biraz erken ama kendi içinde getirdiği yenilikler üzerine rahatça konuşabiliriz. İlk olarak fark edebileceğimiz en bariz değişiklik kamera açısı. Artık omuz arkası diyebileceğimiz bir açya geçmiş bulunuyoruz. Fakat dövüş esnasında bu açının birazcık geriye gittiğini de görebiliriz. Genel olarak oyuncuları (ve de beni)

en çok düşündüren nokta bu kamera açısıyla çok kalabalık savaşlara giremeyeceğimizin korkusu. Açıkçası söz konusu God of War olduğunda insan aynı anda 3-5 düşmandan daha fazlası ile kapışmak istiyor. Benim tahminim kamera açısının her zaman için omuz hizasında kalmayacağı, zaman zaman çok daha gerileyeceği yönünde. Ayrıca Kratos'un seri hareketlerini koruması da kalabalık düşmanlarla yer yer savaşacağımız yönünde olumlu sinyaller veriyor.

İkinci büyük değişikliğimiz ise silahlarımız. Kratos ile özdeşleştirdiğimiz zincirli kılıçlar, yerini Kuzey mitolojisinin değişmiş silahı baltaya bıraktı. Açıkçası Kratos abimize bayağı bir yakışmış baltadır. Kendisini uzaklara fırlatabilmek ve bir anda geri çekmek gibi seçeneklerimiz var (Thor?! Mjolnir?!)

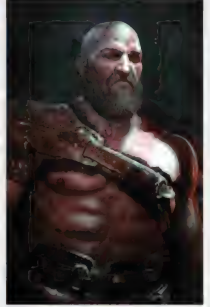


Notlar

- Kratos'un seslendirmesi artık Christopher Judge tarafından yapılacak. Bence olmuş abimiz.
- Viking dönemine değil, öncesine gidiyoruz.
- Artık kare tuşuyla saldırmak yerine R1 ve L1 kullanacağız (Souls mu dediniz?)
- Oyuna ilgili teorilerden biri de oğlumuzun Thor, bizim de Odin olabileceğimiz yönünde loeh!!.



“Çocuk da normal değil bu arada, büyüü saldılar yapabildiğini gördük.”



God of War'un türe nasıl yenilikler getireceğini öngörebilmek için biraz erken ama kendi içinde getirdiği yenilikler üzerine rahatça konuşabiliriz.

Tabii silahımızı bir düşmana fırlattığımız takdirde çaresiz kalmıyoruz, yumruklarımıza davranıyoruz. Kratos'un vahşi yapısına çok oturmuş bu yumrukları pataklamalar.

Yapımcı ekip balta ile ilgili gelen eleştirilere “baltanın bir hikâyesi var” cevabını verse de oyunda tek göreceğimiz silahın balta olmayacağı bir gerçek. Eğer video bizi yanıltmıyorsa arayüzde Kratos'un aynı anda 3 adet silah taşıyabildiği gözüküyor.

“ÇAY KOY”

Tüm bu “gerçekçi”liğe kayma durumu için sadece oynanış kısmında geçerli değil, hikâye de duygusal anlamda daha yoğun. Artık Santa Monica iş çıkışı Naughty Dog ile mi takılıyor bilemiyorum ama buram buram *The Last of Us* havasını almayan yoktur herhalde. Şahsen şikâyetçi değilim, “Ebeveyn-çocuk” ilişkileri her zaman ilginç çekiştir. Östelik ebeveyn rolünde Kratos varsa

bu ilişkinin beş misline çıktığını söylemeliyim. Kendisinin alle konusundaki hassasiyetini biliyoruz (adam sırf bu yüzden Yunan Tanrısı bırakmadı!). Ki oğluyla olan (gerçek oğlu mu onu da bilmiyoruz) ilişkisinin sarsıntısı 10 dakikalık videoda bile çok net ortaya çıkıyor.

Tüm oyun boyunca bir eğitmeni vazifesi görecektir Kratos. Oğluna bir şeyler öğretmek oyunun ana hikâyesinde kilit bir unsur. Açıkçası oyunun sonuna kadar devamlı ikili ilerleyeceğimizi zan etmiyorum ama oğlanın devamlı hikâye içerisinde kalacağı kesin. Tabii artık Kuzey'de olduğumuz için şartlar daha ilkel. Aaa durun ya, en önemli şeyi söylemedim. Artık İskandinav mitolojisindeyiz! Unvanımız gereği yine tanılarla karşılaşacağız mız tahmin etmek zor değil, ama neden ve nasıl sorusunu heyecanı hâlâ sürüyor.

“TATLI DOKUNUYO...”

Yunan semallerinden kalma Spartan Rage

Mükemmel Rabip Tanrılar

- **BURİ:** İlk tanrı
- **ODİN:** Bilgelik ve savaş tanrısı
- **HEIMDALL:** Asgard'ın koruyucusu
- **THOR:** Fırtına ve savaş tanrısı
- **NJORD:** Deniz, rüzgar ve bolluk tanrısı
- **RYNKAR:** Zaman tanrısı
- **LÖKI:** Düzenbazlık, sorun ve ateş tanrısı
- **VOR:** Bilgelik tanrıcısı

özelliklerimiz yerinde duruyor. Östelik bu kez daha farklı bir kullanımı olacağı da ortada. *God of War* ile özdeşleşmiş Quick Time Event'ler de (hızlı tuşa basma oyunları) önceki oyunlarda bildiğimiz gibi olmayacak. Yani için ince taraflarında da önemli değişiklikler bizi bekliyor.

Bu tür içi devrimlerin oyunu genel anlamda bir klasik mertebesine taşımaması beklemiyordum. Daha da fazlasını bekliyorum! Türe devrim getirmesini bekliyorum! Daha önce yaptığını yine yapmasını, diğer oyunların yeniden ufkunu açmasını istiyordum! Şu an için bunu yapabilecek düzeyde olup olmadığını söylemek zor ama *God of War* gibi bir markanın bunu yapamayacağını düşünmek için sebep yok. O yüzden şimdiden hazırlayın zincir... Pardon, baltaları!

Bu arada ben de açım... Östelik sakallarımda var ama hiç heyecan uyandıramıyorum. -Enis



11 KASIM 2016

DISHONORED 2

Bir elin nesi var, iki elin sessizliği var

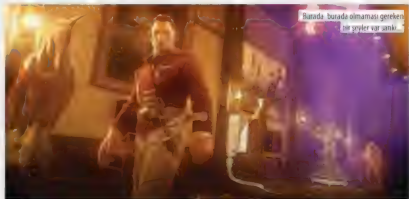
Özlediniz değil mi? Sessizce rakiplerinizin arkasından sokulup gırtlaklarına geçirdiğiniz hançerin gecenin zifiri karanlığındaki parlamış özlediniz. Veya koca bir binadaki ruh duymadan işinizi sessizce halledip ortamdan sıvışmanın o tarifsiz tatmin benzersiz özlediniz. Hangi yolu tercih ederseniz edin benzersiz bir oyun deneyimi yaşatan *Dishonored*' özlediniz, değil mi?

Geçen ay ön incelemede Erim'in genişçe anlattığı bilgileri E3 tanıtımında bol bol gördük. Fakat kısaca (ve ilk oyun spoiler'lı bir şekilde) özet geçmek gerekirse *Dishonored 2* ilk oyunun 15 yıl sonrasına geçiyor ve bu sefer yönetebileceğimiz 2 karakter mevcut. Bunlardan ilki olan **Corvo**'ya *Dishonored*'dan aşinaız fakat bu sefer kendisi bir sese ve bol bol diyaloga sahip. Diğer karakter ise ilk oyunun başında öldürülen İmparatoriçe **Jessamine Kaldwin**'in ve Corvo'nun kızı **Emily Kaldwin**. Aradan geçen yıllarda pek çok sıkıntıyla boğuşmuş olan Emily'nin hükümdarlığı bir komploya kurban gidiyor ve o da tipki Corvo gibi doğuştan güçler kuşanıp (tabii ki gizemli **Outsider**'in yardımıyla) Corvo ile birlikte İmparatorluğu kurtarıp yeniden tahta oturmaya çalışıyor.

İlk oyunun geçtiği sisli puslu Dunwall sokakları yerine bu sefer günün sıcak atmosferli **Karnaca** şehrindeyiz. Nasıl *The Witcher III: Blood and Wine* kirsalının aydınlık peyzajlarına geçiş yaptıysa *Dishonored 2* de bizi daha renkli fakat yine tehlikenin ve çürümüşlüğün kol gezdiği bir şehre götürecektir. Oyunun başlananda yapacağımız seçime göre Corvo ve Emily'nin bakış açılarından ayrı ayrı deneyimler yaşayacağız. Yani oyunu en azından iki kere bitirmek elzem görünüyor. Ayrıca yapım ilk oyunun "low chaos" olarak tabir edilen

finalini temel alarak devam ediyor. Bu finalde Corvo, Emily'yi kurtarmış ve İmparatoriçe'nin katili **Daud**'u öldürmemiştir. Bu tercihin göçüşü nasıl etkileyecek göreceğiz. Corvo'nun güçlerini tekrardan kazanması gerekecektir Emily komple yeni yeteneklerle kuşanmış olacak. Gösterilen yeteneklerden *Mesmerize* düşmanların zihnini bir süreliğine kontrol eden ve onlara görünmeden yanlarından geçip gitmenizi sağlayan bir özellik. *Far Reach* bir çeşit kanca görevi görürken, *Dominance* ise birkaç düşmanı birbirine bağlayarak hepsinin aynı kaderi paylaşmasına imkân sağlıyor. Örneğin gösterilen videoda duvara yerleştirdiğimiz bir sersemletici tek kişinin temasıyla ona bağlı diğer üç kişiyi de yere seriyordu. *Shadow Walk* gösterilen yetenekler arasında en enteresanydı, bu modda Emily gölgemsi bir forma bürünüp sessizce sürünerek düşmanların işlerini bitiriyor.

Gösterilen son kısım ise terk edilmiş bir malikâne elimizdeki tuhaf cihaz sayesinde geçmiş ve günümüz arasında geçiş yaparak ilerlediğimiz bir bölüme aitti. Bu özel bölümde doğaüstü güçlerimizi kullanmadan ilerlememiz gerekecektir. Ayrıca *Outsider*'in da burası ile bir bağı olduğunu düşünmek için elimizde hahki sebepler mevcut. Açıkçası her gösterilen yenilik oyuna karşı ağzımızın suyunu akıttı arkadaşlar. Görkemli ve geniş mekânlara, daha iyi bir yapıp zekâ, yapılan seçimlerin oyunun akışını etkilemesi, istediğimiz gibi oynayabilme serbestliği ve güçlü bir hikâye anlatımı bizi bekliyor gibi. Bir aksilik olmazsa Corvo ve Emily'nin sürprizlere gebe macerasına Kasım ayında kavuşuyoruz, o zamana dek ilk oyunu farklı bir sonla görmek adına tekrar oynamak hiç de zaman kaybı sayılmaz. **-Eren E.**





15 KASIM 2016

Yapınca: Ubisoft Montreal • 344 km • Kullandığı: 12.154.1 km

WATCH_DOGS 2

Dijital Savaş Alanında Hacker 11'ten Hacktivistliğe dönüşüm

Yeni iletişim teknolojilerinin içinde yaşıyoruz. Etrafımızda dijital olmayan eşya yok. Telefonlar, televizyonlar, saatler, mutfak eşyaları... Kullandığımız her şey "akıllı". Sürekli online'iz; her şeyimizle, tüm özelimizle. Güderik sayısallaşıyoruz. Bütün bilgilerimiz veri tabanlarında toplanıyor. Benliğimiz megabyte'larla ölçülüyor. Kullandığımız dijital eşyaların sayısı arttıkça kullanılabilirliğimiz de artıyor. Bu dijitalleşmeyi yöneten büyük şirketler, devletler; artık en mahremimiz kadar giriyor. Güderik daha yönetilebilir oluyoruz. Özgürlüğümüzü, özgünlüğümüzü kaybediyoruz.

Peki bu yeni düzene başa çıkmanın yolu yok mu? Gücün şekli değişince güç ve güçlülük mücadele şekli de değişiyor, dijital çağda mahremiyetimiz, özgürlüğümüzü korumak için dijital önlemler almak gerekiyor. Açık veya karanlık... Yeni düzende yeni sivil toplum yapıları oluşuyor, dijital güç sahiplerine karşı anladıkları

diden konuşan yeni nesil aktivist gruplar ortaya çıkıyor. Anonymous gibi. DedSec gibi...

Yeni aktivizm, heyecanlı gençlerin ilgisini çekiyor. Hacker'lık havası bir iş de olsa. Orijinal bir şeyler yapmak, bir amaç için çalışmak, ortak ideal etrafında toplanmak kulağa hoş geliyor. Marcus Holloway de sayısı her geçen gün artan bu hacktivistlerden biri. DedSec adındaki bir grubun üyesi. Deli dolu, coşkulu, hareketli, idealist bir genç Marcus, Chicago'lu dostumuz Aiden Pearce gibi kendi şahsi meseleleri için kullanmıyor bilişim yeteneklerini; kendi hayatını anlamlandırma, çalışırken toplum yararına, özgürlük adına çalışıyor. Yeteneklerini ve bildiklerini idealleri için, ait olduğu grubun amaçları için kullanıyor. Onun hikâyesi kişisel bir intikam hikâyesi değil kendisi de o kadar öne çıkan bir kahraman değil. Aynı amaç uğrunda çalışan onlarca gençten biri. Zaten belki Marcus'u Marcus yapan da bu aidi-

yet, bu ortak idealler.

SEÇME ÖZGÜRLÜĞÜMÜZÜN OLDUĞUNU SANMAK

Hack'1 yeni nesil bir silah olarak toplum yararına kullanmayı amaç edinen bir grup olan DedSec, aslında Watch_Dogs 2'nin başkahramanı desek yalan olmaz. İlk oyunda Aiden'in kişisel hikâyesine tanık olduktan sonra bu kez daha önemli, daha genel bir konumuz var. DedSec'le birlikte teknolojinin ve hacker'lığın toplumsal boyutuna daha çok odaklanacağız. İlk oyundaki "kötü insanlara karşı savaş"ın aksine bu kez yozlaşmış sisteme karşı savaşacak, insanları manipüle eden büyük şirketlerle mücadele edeceğiz. Büyük şirketlerin, sosyal medya devlerinin seçimlerde destekledikleri adayları insanlara nasıl empoze ettiğine tanık olup demokrasinin kaderini değiştirmeye çalışacağız (ABD'de başkanlık seçimlerinin gerçekleştiği yıl çıkan bir oyun için

Hack seçeneklerimiz çok daha çeşitli ve eğlenceli. Ama iş kavgaya dövüşe gelirse de silahların çıktısını alıp kullanabiliyoruz.



İki elinizle aynı şeyi yapabiliyorsunuz. Bu da çok işe yarayabiliyor.



oldukça ilgi çekici bir konu olmuş). Başka bir deyişle bu kez hacker'ların değil hacktivistlerin hayatına misafir olacağız.

DeDSec'in bir üyesi olarak daha çok organize görevlerde bulunacağız. Ekipçe hareket edip planlı işler yapacağız. Ekip hissiyatının ve planlı olmanın ne derece önemli olduğunu biliyoruz ancak bazı görevlerin küçümsenmeyecek seviyede olduğunu düşünürsek (büyük soygunlar gibi) düzensiz ve şahsi oynamak kolay olmayacaktır.

DeDSec'in eylemlerinin dijital tarafı olduğu kadar aksiyon tarafı da var. İş aksiyona gelince, hack becerimizle düşmanların dikkatini dağıtarak aralardan sızmak haricinde kabaca iki seçene-

ğimiz olacak. Birincisi klasik ateşli silahları kullanmak. Düşmanların bunalttığı, hack'lemenin yetersiz kaldığı yerlerde emaneti çekip adaleti sağlamak yani. Aşına olduğumuz, klasik bir tarz. Silah konusunda çöşdümüz yine çok olacaktır. Aksiyondaki ikinci seçeneğimiz ise yakın dövüş silahları. Ama klasik sopa, bıçak vs. gelmesin aklınıza hemen. Teknolojiyle içli dışlı bir oluşum bu DeDSec, gerektiğinde kendi silahını kendisi üretebiliyor, üyeleri 3D yazıcı teknolojisini kullanarak kendi tasarımlarına yakın dövüş silahları yapıyorlar. Kahramanımız Marcus'un elinde bunlardan birini gördük. Örgülü bir sapa ve bilardo topunun ortuğdu bir uca sahip bir çeşit sopaydı bu. İlginç bir tasarım ama esnek ve vurdu mu yer yapan etkili bir alete benziyor.



Silahların yanında Marcus'un iki tane de küçük aracı dikkat çekiyor. Birisi son yıllarda oyunlarda sık görmeye başladığımız tipte bir yardımcı, RC Jumper adında uzaktan kumandalı küçük bir araba. Buradaki en büyük farkı ise ucunda bir USB çıkışı olması, bu bağlantıyla kullanarak uzaktan hack yapabiliyor Marcus. Diğer araç ise drone, veya medyanın kullanmayı sevdiği havai ismiyle: insansız hava aracı (böyle yazınca hakikaten çok başka bir şeymiş gibi geliyor). Bunu da yine uzaktan kumandayla kontrol ediyor Marcus. Düşmanların olduğu yere gizlice göz atabiliyor bu sayede.

SAN FRANCISCO NEHRİ'NİN DİJİTAL DALGALARI

Marcus aslen Oakland'ı ama San Francisco'da yaşıyor. Yokluşlarıyla, Golden Gate Köprüsü'yle ve daha önemlisi "ctOS 2" adlı sistem etrafında aşırı dijitalleşmiş yapıyla ünlü San Francisco'da... Chicago'dayken kameraları, telefonları, trafik ışıklarını, elektronik köprü ve bariyerleri hack'leyebiliyorduk. San Francisco'da ise televizyonlardan robotlara, iş makinelerinden otomobillere kadar genişlemiş hack yelpazemiz (ben yıllardır elektronikleyen otomobiller teknolojisine karşı mekânîli savunuyordum hep, bakın olay nerelere gidiyor gördünüz mü).

Şehirdeki her şeyi hack'lemek, ilk oyunun da tanıtımlarında çok kullanılıyordu fakat oyun çıkınca gördük ki o kadar eğlenceli, o kadar çeşitli değilmiş. Aynı zamanda düşmanları ekarte etmek için de çok pratik bir yöntem değildi; kalabalık düşmanların arasından hack'leye hack'leye geçmek, vura kır geçmekten daha uzun ve zor olabiliyordu. Bu yüzden açık dünyada hack yapmak bu kez hiç ilgilmi çekmiyor. Ancak hacktivism gibi oyunun yapısına da tam uyan orijinal bir konsepti seçmeleri, ABD başkanlığı seçimleri gibi güncel ve önemli bir konuyu ele almanın, beni gerçekten heyecanlandırıyordu. En güzel tarafı da ilk oyunun aksine duyurulduktan kısa süre sonra çıkıyor olması. Bu sonbaharda tam da ABD seçimlerinin olduğu dönemde tadına bakma fırsatı bulacağız Watch, Dogs 2'nin. -Burak

Bu etkinlik sonunda Kingdom Hearts
dizisinin en önemli karakteri
Sora'ya bir ödül verildi.

30 EYLÜL 2016

Yayın: Square Enix • Dağıtım: Square-Enix • Platformlar: PS4, XOne

FINAL FANTASY XV

Bir şey de olmasın şu oyunun içinde

Asıl etkinliğinin üzerinden çok zaman geçmemiş olmasından mütevellit E3'te büyük olay olmadı FF XV. Yine de önce (Battl-İlann hoşuna gider diye düşünmüşler herhalde) bol dubstep'li, bol aksiyonlu güzel bir fragman yayınladılar. Oyunun bir şekilde VR destekli olacağını da öğrendik bu fragman sayesinde.

Sonrasındaysa yönetmen Hajime Tabata sahne aldı ve oynanış videoları eşliğinde yanın saate yakın bir sunum yaptı. İlk olarak yeni "Wait Mode"u öğrendik. Bu modu açtığımızda istediğimiz an oyunu durduruyoruz, rahat rahat yapacaklarımızı seçiyoruz. Aksiyon oynanışa soğuk bakan FF'çiler için güzel bir opsiyon olmuş.

Ondan sonra oyunun giriş sekansının ardından ilk kez dünyaya serbestçe açıldığımız, kurak bir bozkır iklimine sahip bölgeyi gösterdiler bolca. Zaten FF XV için her zaman derler ya "fantastikten çok gerçekçi bir ton hakim olacak" diye, aynen o şekilde müthiş güzel bir görselliğe sahip, bizim dünyamızdan alınma gibi duran bir alan olmuş burası da.

Çok tatlı bir özellik daha tanıtladı: Alimimizdeki elementleri ve eşyaları birleştirerek büyü elde

etme. Mesela gösterimde buz, yıldırım ve ıksırı birleştirerek Heal Fira elde ediyorlardı. Çok az gör-
güla ama az çok JRYO'larla ilgili-
seniz bu sistemin ölümüne derin
olacağını sezmışsinizdir.

Oyundaki en büyük şehirler-
den birini, Venedik'ten esinlenmiş
Altissia'yı da hafiften tanıttılar.
Yani oyunun görselliğine şimdiye
kadar hayran kalmadıysanız bir
de Altissia'ya göz gezdirin derim.
Özellikle geceleyin ne kadar
güzel durduğuna inanamazsınız.
Bir "ufaklık" ayıttı: Altissia'nın
içinde bir de koleyum var. Yani?
Yani Kingdom Hearts'lardaki gibi
turnuvalara katılıp ömür çürü-
bileceğiniz gibi duruyor. Uff nasıl
oynanır var ya...

Son bir dokunuş olarak sunum-
da otomobillimiz Regalia'nın uçan,
uçmakla kalmayıp süper şekilli bir
tasarım kavuşan halini de gös-
terdiler. Tam figürü alınası.

Kısacası bu E3'te gösterilenler
de hem gaz vermede, hem de
oyunun büyüklüğünü daha fazla
gözler önüne serip göz korkut-
maya devam etti. İkisi de ürperti-
ki soru geliyor insanın aklına: "30
Eylüle kadar ne yapacağız?" ve
"30 Eylül'den sonra ne yapaca-
ğız?". -Ömer



Yayın: Atlus • Dağıtım: Sega • Platformlar: PS4, PS3

PERSONA 5

Atış her yeni PS videosuyla costürmayı sürdürüyor. Önce geçen haftalarda çıkan şık fragmanın İngilizce altyazısını yayınladılar, ardından cooperation karakterlerinden (sosyal bağ kurabileceğiniz karakterler) üçünü tanıttılar, onun da ardından ekibimizin son üyesini gösterdiler; adı Goro Akechi ve kendisi bir dedektif. Hırslılık temalı bir oyunda enteresan bir yeri olacak gibi.

Ve nihayetinde yaklaşık 9 dakikalık öyle bir oynanış videosu geldi ki... Oyun ilk duyurulduğu günlerden beri bu kadar gaza gelmemiştim sanırım. İlk dakikalarda karakterimiz şehirde dolaşıyor, dükkanlara giriyor, part-time işlerde çalışıyor, okulda diğerleriyle muhabbet ediyor vs. PS ve P4'ten alıştığımız gündüz hayatımız daha da fazla seçeneğe devam ediyor, net görüyoruz. Ve şehir tabii ki teknik olanaklar sayesinde çok daha yaşayan bir yer havası veriyor. Hepsini geçtim menü tasarımı

ları olsun, arayüz tasarımı olsun, sahne geçiş ekranları, karakter portreleri vs. olsun, hayattımda bu kadar klas bir oyun görmedim ben.

Videoonun geri kalanı da oynanışa ayrılmıştı ve... bütün bu yazın klas kelimesiyle doluduram geliyor yahu! Her şey müthiş stilize. Zindanlar harika, düşmanın "boğazını kesip" savaş başlatma animasyonu çok şık, müziklerde Shoji Meguro yine dokütmüş... Ama bu videoonun asıl can alıcı kısmı benim için neresiydi biliyor musunuz? Persona 1 ve 2'de ve çoğu Shin Megami Tensei oyununda olan düşmanlarla konuşup onları saflarınıza katma seçeneğinin geri geliyor olduğunu öğrendik! İşler çok derinleşecek ve çok eğlenceli hale gelecek, şimdiden söylüyoruz.

Ve hayır... Avrupa çıkış tarihi hâlâ yok... ABD'den getirtme yöntemlerine şimdiden bakmak gerek sanıyorum. -Ömer

14 ŞUBAT 2017 [K.A.]





25 EKİM 2016

• Platform: Ubisoft® Montreuil • Dağıtım: Ubisoft® • Platformlar: PC, PS4, X-One

THE LAST GUARDIAN

Bu Günleri De Görecek Miydik...?

Nihayet! O kutlu gün sonunda geldi dostlar; *The Last Guardian*'ın çıkış tarihi açıklandı. Kendisi Ekim sonunda bizimle. Yayınlanan E3 fragmanı bize her ne kadar çok yeni bilgiler vermese de uzun, upuzun bir bekleyişin ardından gelen kesin çıkış tarihi yürekleri su serpti.

Lakin oyunu deneme şansını bulan bazı basın mensuplarının grafiklerin hafif eskimemiş olduğundan yakındığını söylemek gerek. Oyunun geçtiği alanın devasallığı sure bakımından biraz uzun olacağını düşündürürken, sonlarda gördüğümüz kanat çıkaran Trico ileri kısımlarda onun üstüne binip uçabile-

ceğimize mi dalalet ediyor acaba? Bir de sevimli Trico'nun benzeri ve pek de sevimli olmayan bir yaratık daha gördük ki o arkadaşın olayı başlı başına bir muamma bizim için. Ayrıca oyunun komple bir flashback şeklinde anlatılacağı, anlatanın da muhtemelen yönettiğimiz çocuğun yaşlılığı olacağı sıızan bilgiler arasında.

Hepsi bir yana oyun sonunda çıkıyor ya ben ona sevinyorum, grafikleri de güzel görünüyor gayet. Beklediğimiz tatta duygusal bir oyun deneyimi de sunarsa *The Last Guardian* tüm bu beklentiye affettirecektir diye düşünüyorum.

•Eren E.

Trico'nun oyun sitesini ziyaret edin



İco ve Shadow of the Colossus'un hayranları bu çıkış tarihini o kadar uzun süredir bekliyordu ki...

WE HAPPY FEW

Bunlar mutluluk gözyaşları

Microsoft sunumunda bir video başladı. Video dönerken yorumlarda millet "BİOSHOCK!" diye haykırıyordu. Şahsen ben de bir ara yeni bir BioShock oyunu geliyor diye gaza geldim ama video bitince *We Happy Few* olduğuna anladık. Ve hayır, hayallerimiz hiç de yıkılmadı.

Bu taş gibi oyun *BioShock*'a tasarım yönünden oldukça benzese de (ki sorumlu tasarımcı hiç *BioShock* oynamasın diye) bu distopik geçmişin İngiltere'si bizlere çok farklı bir tecrübe yaşatacak. *WHF*'de her öldüğünüzde, her yeni oynadığınızda; mekânlar, karakterler, ana şablon değişecek. Hem de her seferinde! Oyunu isterseniz hikâyeye bağlı kalarak lineer bir şekilde bitirebileceğiniz ama oyunun asıl noktası hikâyesi değil, yapımcıların dediği gibi "bu bir hayatla kalma oyunu, hikâyeyi bitir oyunu değil". Gerçekten de öyle. Henüz 9401 bitmiş pre-alpha aşamasındaki oyunu oynayanlar adeta *BioShock* ile *Skyrim*'in birleştiği bir evrende her deliye giriyor, her kutuyu yağıyor, her şeyi craft'lamak istiyor. En ufak bir dövüş sonunuz olabilir. İsterseniz gizli gizli ilerleyin, isterseniz efendi efendi

konuşun ama yapmanız gereken tek şey bu oyunda **haplanmak ve mutlu olmak!** Yoksa etrafınızdakiler başınıza musallat oluyor, yardımlarınızı kabul etmiyor, polisler sinek gibi başınızda vızıldıyor. Arkanızda 5 polis sizi kovalarken sanki bir ayı sürüsünden kaçıyor heyecanı ile girecek delik arıyorsunuz. Evlerin içine sızabilir (yakalanırsanız ayrı dert), çayırırla saklanabilir, güvenli noktalara erişebilirsiniz. Envanteriniz de bu amaçlar doğrultusunda oldukça özneni tasarlanmış benziyor. Su, yemek gibi temel ihtiyaçlarınızı karşılamalı, yağmaladığınız şeylerle işe yarar eşyalar yapmalı, bunları kullanacağınız noktaları bulmalısınız. Bunları yaparken de ister hikâyeyi devam ettirin, isterseniz de içinde bulunduğunuz kocamaaaan haritanın derinliklerine inin.

Temmuz'da oyun erken erişim aşamasına geçecek, pek çok geri bildirim toplanacak ve 2017'nin ilk çeyreği içinde bu ufak geliştirici ekip bu taş gibi oyunu sizlere hazır edecek. Tasarım ve konsept anlayışıyla 2017'de bol bol konuşacağımız bir oyun olabilir *WHF*, notunuzu alın jimdinden gençler. -Volkan

2017

Yapım: Arkane Studios • Dağıtım: Bethesda
Platformlar: PC, PS4, X-Box

PREY

Açık olalım, bunu beklemiyorduk. Prey'in geri dönmesi bizler için ne kadar sürprizse, bu şekilde dönmesi de bir o kadar ilginçti. İlk oyun tam bir shooter kafasına ilerlerken *Prey* 2'nin (yalnızca *Prey* olarak geçiyor ama, kafa kankışıklığı olmasın) biraz daha psikolojik gerilim türüne kayacağı izlenimini aldı fragmandan.

Peki neden yeniden *Prey*? Bu ilk oyunun konusuyla ilgili olabilir mi? *Prey*'de organik ya da inorganik her türlü materyali sömüren The Sphere varken, bu kez başkarakterimiz olacakmış gibi duran Morgan'ın cisimleri hareket ettirebildiği ve silah olarak da kullanabildiği simbiyotik bir gücü var gibi görünüyor. Daha çok bir uzaylı enfeksiyonu havası veren bu güce, üzerinde yapımcılar sonucu ulaşmış olabileceğinin de sinyallerini veriyor fragman. Tabii bunların hepsi varsayım, olaylar çok daha ilginç bir şekilde de gelişebilir. Oyun *Arkane*'nin *Dishonored* 2'de kullandığı Void Engine motoruyla geliştiriliyor bu arada.

Oynayış açısından gördüğümüz şeyse oyunun shooter yanını bırakmamış olduğu. Hoplayıp zıplayan gölgemsi varlıkları vurduğumuz sahneler görüyoruz. Bir diğer ilginç yansa oyunun dünyada başlayıp uzaya geçmesi. Aynadaki görüntüsü kendisiyle konuşmaya başlayan Morgan'ın başına neler gelecek, görmek için 2017'yi bekleyeceğiz ama olsun. Gelsin bakalım, bu kez nasıl bir şey olacak. -Tarkan



"Günaydın Morgan, bugün 15 Mart 2032 Pazartesi", "Günaydın Morgan, bugün 15 Mart 2032 Pazartesi", "Günaydın Morgan, bugün..."





24 OCAK 2017

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

DYUNGEZER
 BEKLEMETRE

RESIDENT EVIL VII

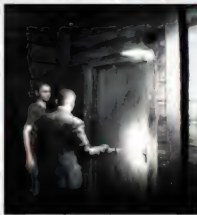
20. yıla yakışır değişimler bunlar

Capcom biliyorsunuz ki bu yeni serinin 20. yılını kutluyor. Şahsen ben çok *Resi Z'nin* yeniden yapıyor oluşuna bayılmışım ki E3'ten korku dolu bir videodan sonra *Resident Evil VII* logosunu ekranda görmek çok iyi geldi. *RE6* ile aksiyon-gerilime kayan *RE* markası, *Resident* serisinde eski oyuncularını memnun ederken *RE7*yle de günümüz korku oyunu sevenleri ihyâ etmeye hazırlanıyor.

KÖKE GELİR Mİ YOKSA DÖNÜLÜR MÜ?

Herkesin dilinde "köklere dönüş" olsa da durum tam olarak öyle değil sevdiği okuyucu. Nedenlerini zaten saygıncı ama bu fani neden saygınlığına açıklık getirmek istemiyor. Köklere geri dönüş çünkü o ağır aşk hissi, ayrışma korkuları, adalara sıkışmışlığı hissi, ayrışma hissi, bulmaca (çözme yeteneği), beklentimden anlarda yürek hoplatan seneler, karanlık, gölgeler, filanlar, müzikler, tınılar... İşte bunlar RE7'de göreceğimiz ama gömme şeklimiz biraz değişik olacak. RE7 tümüyle FPS başlığı açısından oynanan bir oyun (VR gözlüğünüz varsa da tümüyle ona oynanabilir). Öyle böyle silahlar hayal etmeyen diyor yapımı ama kendimizi savunabileceğimiz silahlar da bulunacak (balta kesin olur mesela). Zaten şu anda oynuyor oynanabilir demesin PS 15 sahilpınırı ücretsiz olarak PS4 üzerinden sunuluyor, yakında PC'ye de gelecek. Bu demonun ama oyunun bir parçası olduğunu ama konsept olarak paralel olduğunu söyleyi yapabiliriz. De-mo ya baktığımızdaysa günümüz atmosferi daha korku oyunlarından ders alınıldığını görüyoruz ama "yürüme simülatörü" olmadığını ve QTE yani zamanlamaya dayalı aksiyonları bulunmadığını da yapabiliriz sizlere izlettirmiş istedi.

Copernic en gazed ham-eyi de xeyman



Demoya ayrı bir paragraf ayırınız: hızlı oynar-
sanız 5 dakikada bitiveren ancak piksel piksel
arastırınız aslında oldukça derin olduğunu
görebilirsiniz. Birden fazla son, detaylarda
demodaki hikâyeyi derinleştirin öğeler var. İlk
oyadığınızdan gerçekten Yusuf Yusuf olmanız
kâğıncılar. Gizem deseniz, dolusu "Bir şey gördüm
sanki", "bir şey duyduğum sandım" şeklinde sahneler
sizi bekliyor. Hatta şöyle diyeyim: oyun içinde
bulunan arma tam olarak kullanılamayan balta ve
takma parmak eşleri, Reddit ve NeoGAF'a yağa
kaldırı. Ben şu satırları yazarken hâlâ gizemi
arastırıyorum bulunlun. Bu nedenle demonun
tüm içtışlılı keşfedildi. Bir arda demonu baska

bir şey olmadığını söylerken, bir grup da demonun tümüyle bitmediği savunuyor. Dedikodulara göre Capcom yetkilileri de her şeyin henüz çözülmediğini söylemişmiş. Şahsen ben bunun biraz PR olduğunu düşünüyorum ama bizim gibi eski kafalı sur-horror oyuncularını sahaya inmiş olarak örmek gerçekten özül.

ACELE İSE VR KARISIR

2017'nin ilk çayak ayında çıkacak olan *RE7*'nin bir çabuk çabuk çıkacak olmasına dikkatinizi çekiyim. Hem de henüz oyunun sadece %67'sinin bittiğini düşünürsek. Açıkçası bu acele beni biraz endişelendiriyor. Capcom en son *Street Fighter V*'te bu aceleciliği göstermişti ve oyun 6 aydır halledilmemiş olmamı, Yine de size korkutmamayıyım,hatta güzel ve ilginç bir haber vereyim: *RE7*'nin yazarı ilk kez *Assassin's* dışında çıkıyor: *F.E.A.R.* ve *Sp. Ops: The Line* in kaç yazarı Richard Pearse kadrodaki yeri almış. *RE7*'nin konu bakımından sürprizleri dolu olacağını simdiden söyleyebiliriz sanırım.

Peki RE7 bir PT. Özentisi mi? Hatta gelistircisi ekipte RE7'den çalışanlar da var mı? RE7 yapım-cıların Koja'nın PT'sinden etkilendiklerini ilirai ediyorlar ama bu etkilernen cıkış aşamasında yaşıyan biri say değiliim çünkü RE7'in geliştiri-lmesine daha PT. yokken başlanıyor. Ve kesinlikle bir PT. çalışanın ekibiyle yer almadığını da vurgu-lyuyorlar. Buradaki hassasiyet oyuncunların tek-niklerini ayrıca caksamete şüphesi. "Aslı oyunu oynadığınızda RE7'in çok daha farklı ve yeni olduğunu göreceksiniz" diye de ekliyor yapımcı-lar. Ekip güzel, zamanlama güzel, VR güzel olu-na ben RE7'ye nedense güyüncüyorum sevgili okuyucu. size de öneririm. -Volkcan



DETROIT BECOME HUMAN

Tost makinesi demeyin, çok bozuluyorlar

David Cage, "Tipik bir insan gibi" diye bahsediyor Detroit'ten, "İniş çıkışları olan, krizler ve büyük başarılar yaşamış bir şehir." Amerikan otomotiv endüstrisinin kalbiyen 2000'lerin büyük emlak krizinde General Motors'un iflasıyla aniden haleyale şehre dönüşen; fabrikaları, gökdelenleri terk edilen, bir zamanlar neşeyle parıldayan ışıkları bile mahzunlaşan, 2013'te komple iflasını açıklayan ama simdilerde tekrar toparlanmaya çalışan bir kent bu. Sadece ekonominin değil, Amerika'nın "ırk" meselesinin, çoğu otomotiv işçilerinden oluşan nüfusu sebebiyle sınıf mücadelesinin de merkezinde yer almış tarih boyunca Detroit, namı diğer Motor City. *Detroit: Become Human*'sa, ne bugünün ne de geçmişin, bundan bir yirmi yıl kadar sonrasının Detroit'ini alıyor arkasına ki E3 videosuna bakılırsa şehir 2040'lara gelindiğinde epey canlanmış, zenginleşmiş ve acısızlaşmış...

En son *Beyond: Two Souls*'a "eh meh" bir performans tutturup beklentilerimizin altında kalan

Quantic Dream'in yeni PS4 oyunu *Detroit*'i, ilk kez yıllar önce, o nereye bağlanacağı belirsiz *Kara Videosunda* gördük. Birtakım "İnsansı" laflar eşliğinde montajını izlediğimiz bir androidi: Kara. Geçtiğimiz Ekimde, Paris Oyun Haftası'nda oyunun ismini öğrendik. Ve nihayet E3'te bir oyun için videoyla birlikte hikâye biraz daha netleşti.

Yakın gelecekteyiz. Henüz uçan arabalar yok ama kısa zamanda büyük işler başaran teknoloji, son derece gelişmiş androidler sunmuş insanlığın hizmetine. Seri üretimleri Detroit'te yapılan bu aşırı insansı yapay zeka mucizeleri, elbette bir noktada anıza yapıyor ve tuhaf davranışlar sergilemeye başlıyor. Kimi işini bırakıp kayıplara karışıyor, kimi intihar ediyor. Bir makine için fazlasıyla ürktücü bu eğitimlerin sebebini bulmak ve sorununu kontrol altına almaksya yine androidlerden kurulu bir dedektif ekibine düşüyor. "Androidleri bugüne kadar gördüklerimizden daha farklı bir bakışla ele almak istiyorum" diyor David Cage. İnsanların iyi, makinelerin kötü olduğu klişe bir



hikâyeden kaçınmak için de dünyayı androidlerin gözünden göreceğimiz bir hikâyeye yazmış. Kara ve Connor, oyunda kontrol edeceğimiz açıklanan iki makine. Muhtemelen verdiğimiz kararlara göre oynayacağımız karakter sayısı çok daha fazla olacak ve bunların arasına insanlar da eklenecek.

BÖLÜM SONU CANAVARI: PIŞMANLIK

Kararlar ve sonuçları... Quantic Dream oyunlarını farklı, etkileyici, dramatik ve zaman zaman da sinir bozucu yapan şey bu. Elbette Detroit'te de kural bozulmuyor ve gözlerim beni gaza getirmiyorsa inanılmaz bir seçenek-sonuç bolluğu içeriyor oyun. E3 videosunda kafayı yemiş bir android, rehin aldığı kuçuk bir çocukla birlikte bir gökdelenin terasında izliyorduk. Dedektif Connor, krizi çözmek üzere olay yerine geliyor ve dersine ne kadar çalıştığına bağlı olarak belli diyalog seçenekleri çıkıyor. *Fahrenheit*'tan bu yana olduğu gibi çabuk düşünüp en mantıklı lafları etmeye çalışıyor ve karışmazdakinin ikna edilebilirsek istediğimizi elde ediyoruz. E3 videosunda gördük ki sadece iki ya da üç değil epey bir ihtimal var. Android, çocuğu bize bırakıp kendini aşağı atabilir, Connor'ı vurabilir, sadece çocuğu atabilir, bir zamanlar tarafından vurulabilir ve daha neler neler...

Quantic, yine oynanış ögesi olarak bize bir silah ya da bir çift yumruk değil, sadece bir hikâyeye veriyor. Ve bu hikâyenin sürekliliği için, ölüm dâhil tüm anları geri dönüşüzcü olarak kaydediyor. Yani karakteriniz ölüncü ne de bir "game over" ekranına düşüyorsunuz ne de bir "reload" seçeneğiyle karşılaşıyorsunuz. Ölümün travması bir şekilde yaşıyor ama oyun/hayat devam ediyor. Yaralanabilir, bir bilgiyi atlayabilir, büyük bir hata yapabilir ya da ölebilirsiniz... Bunlar size geri dönme şansı vermiyor, sadece hikâyeyi daha zor hale getiriyor.

Detroit, Amerika'nın "ötekiler" tarihi açısından sembol bir şehir, siyah ve beyaz ırk ayrışmasının en yoğun yaşandığı yerlerden biri. Ve androidlere başka türlü bakmayı vadeden bir oyunun bu şehirde geçmesi elbette tesadüf değil. Quantic bu konuda ne kadar cesur davranacak, yeni bir şeyler söyleyecek mi yoksa en güvenliisinden bir "android de olsa insan insandır" mesajıyla mı yetinecek merak ediyoruz. Oyun sağlam olduktan sonra alt metinler kimin umrunda diyoruzuz belki. Demeydin. *Detroit: Become Human*'ı sağlam yapacak olan yanı oynanış; ya da grafikleri ya da bulmacaları değil, hikâyesi. Yeni bir şey söylemeyecekse bilgin, olma şans da olmayacak. -Serpi

• **Yapım:** Platinum Games • **Dağıtım:** Microsoft • **Platformlar:** PC, X-One

SCALEBOUND

Birlikten kuvvet doğar

Microsoft'un büyük haberi, yani Xbox One'a çıkacak tüm oyunların PC'ye de geleceği haberi vermesi konsol sahiplerini üzerken benim gibileri de sevindirdi. Bu sevincimin en büyük kaynağı ise süpeshiz Scalebound.

Fantastik Draconis dünyasında geçen, fakat bizim dünyamızdan buraya düşmüş olan **Drew** ve ejderhası **Thuban** la kol kola ilerledikimiz oyun Hideo Kamiya'nın yetenekleri ellerinden çıkma. "O kim?" dersiniz kısaca Bayonetta, Resident Evil, Devil May Cry ve Okami der aklınıza alın.

Son gösterilen boss kesme videoları oyunda aksiyonun dibine vurulduğunu ve oldukça çeşitli şekillerde düşmanlarla savaşabileceğimizi müjdeliyordu. Grafiklerde biraz downgrade sezilse de bunun Windows 10 platformları için yapıldığını tahmin etmek güç değil. 4 kişilik co-op modu ise Dark Souls

serilerine benzer şekilde arkadaş ve oyunu baştan sona arkadaşla oynamayabileceğiniz. Co-op modun tek kişiyken zorlanırlar için epey faydalı olacağını söylüyor yapımcılar. Tabii ejderhanızla hava ата şansınız da mevcut. Bunlar dışında oyundaki dostumuz ejderha Thuban epey bir geliştirme seçeneğine sahip olacak ve oyun RYO öğelerine önceki Platinum Games yapımlarından daha fazla yer verilecek. Videolardan anladığımız kadaryla oyunun savaş sistemi ve kamera yapısı epeyce oturmuş görünüyor. Devasa bossların tasarımları ise gayet güzel.

Tek korkum özellikle PC platformunda yaşanabilecek performans sorunları. Zaten oyunun 2017'ye ertelenmesi de bu optimizasyona zaman ayırmak adına olsa gerek. Vallahi ben baya heyecanlıyım bu arkadaş için, sizler de ejderhanızla ortaklığı darmaduman etmek için bir fırsat kolluyorsanız Scalebound aradığınız şey olabilir. -**Eren E.**



6 ARALIK 2016



• **Yapım:** Capcom Vancouver • **Dağıtım:** Microsoft • **Platformlar:** PC, X-One

DEAD RISING 4

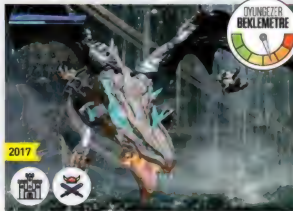
Tanık yüz, tanık zombiler

Bu yılki E3 fuarının gazı kaçmış sürprizlerinden birisi de *Dead Rising 4* oldu. Fuar öncesi ana karakterinden ekran görüntülerine kadar her şeyini gördüğümüz *DR4* resmi ağızlarından ilk kez duyuldu ve oyuna ait ilk detaylara da kavuşabildik.

İlk olarak belirtmek gerekirse yeni oyundaki ana karakterimiz *DR1*'deki Frank West. Fakat süslentilerdeki gibi oyun bir yeniden yapım değil, hikâyeyi kaldığı yerden devam ettirecek. Yine de *Dead Rising 4*'te ilk oyundan bazı esintiler göreceğiz. Bu esintilerden

en önemlisi, yani alışveriş merkezi de dördüncü oyunda haritanın tamamını sınırlamak yerine şehrin içinde koca bir oyun alanı olarak karşımıza çıkacak.

Ulaşabildiğimiz ilk içeriklere bakalım olursak *Dead Rising 3*'ten temel olarak değişen pek bir şey yok. Aynı oynanış mekaniklerinin üstüne bazı ufak tefek eklemeler yapılan *Dead Rising 4* bu yıl sonunda çıkışını yaptırdığına büyük bir ihtimalle öncüllerinden bambaşka bir tecrübe sunmayacak. Fakat üçüncü oyunda tattığımız keyfi biraz daha şekerli sunacak kısmı dair bir şüphem yok. -**Furkan K.**



2017



29 HAZİRAN 2016 (X-ONE),
7 HAZİRAN 2016 (PC)

• **Yapım / Dağıtım:** Playdead • **Platformlar:** PC, X-One

INSIDE

Inside ilk bakışta pek bir şey anlayamadığımız bir fragmanla çıktı E3'e. Tekrar ve tekrar ve tekrar izledim fragmanı ve ne yalan söyleyeyim, 5. izleyişimde de ilkünden fazlasını anlamadım. Ama sonra 10 dakikalık bir oyun içi kesit çıktı ortaya ve... aman Allah'im, o nasıl bir oyundu?

Bilmeyen varsa diye hemen söyleyeyim: *Limbo*'nun yapımcılarının yeni oyunudur bahsettikimiz. Kardeşime de epey benzerlik gösteriyor bu noktada. *Limbo*'nun sade renk paletine ufak bir dokunuş, iki boyut algısına muazzam bir gelişme ve sözlerle ifade edilese bu kadar etkileyici olamayacak bir dünyanın inanılmaz güzel anlatımla oluşmuş epik bir şiir var karşımızda. Tıpkı *Limbo* gibi bunalıcı ama bu kez buram buram distopya kokan bir atmosfer, arka planla oyun alanının

tereyiği yumuşaklığındaki geçiş, tanık ama bir o kadar çekici oynayış öğeleri... İnsanın tüylerini diken diken eden bir atmosferi var *Inside*'in.

İnsanları zombimsi akılsız yaratıklar gibi kontrol edebilen bir düşmanla karşı karşıyayız *Inside*'de. Gerçi karşı karşıyayız denemez, tıpkı *Limbo*'da olduğu gibi hayatta kalmaya çalışan (bu istemsi yapılmış bir 'çift düşündürücü') küçük bir çocuğu oynuyoruz. *Limbo*'nun oynanış üzerine neler katar bilemiyorum ama oynayıp videosundaki bazı kısımlarda, diğer insanların kontrol eden aygıtın bizim de kullanabildiğimizi gördük. Bunun gibi yeni mekanikler bulmacaları daha çeşitli ve zorlu kılacak benzyor. Gene de oyunu asıl oynatacak kısmı atmosferi olacaktır zaten. Fener ışıklarından daha fazla uzak kalamayacak olan *Inside*'i sıkı takibe alın derim. -**Tarik**



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Dünya kadar büyük bir yolculuk

Oynamamış olanların *The Legend of Zelda* serisinin çekiciliğini anlaması biraz zordur. Karşıdan baktığınızda sanki pek gelişmiş değilmiş gibi duran savaş mekanikleri; etrafta koşup, yuvarlanıp, çömek kıran yeşilli bir eleman görürsünüz sonuçta. O benzersiz büyüü atmosferi, ince ince birbirine eklenmiş oynanış elementlerini, görüp görebileceğiniz en yaratıcı zindan ve bulmaca tasarımlarını bizzat yaşamamız gerekir serinin değerini görebilmek için.

Her yeni oyunuyla yeni bir şeyler deneyen ve her seferinde efsane olan bu serinin bu konsol nesline yapacağı çıkartmaya sahit olmak için nice oyuncu Wii U aldı ama beklenen gün bir türlü gelmedi. Şimdi görüyoruz Nintendo'nun neden bu kadar beklentiğini: *The Legend of Zelda* serisi neredeyse 20 yıl önce çıkan *Ocarina of Time*'dan beri ilk kez devrim yapıyor.

Serinin oyunlarının ismini düşünün... *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *Twilight Princess*, *Skyward Sword*... Oyunun merkezinde yer alan eşya ya da karakterin ismine sahiptirler hep. Bu kez oyunumuzun ismi *Breath of the Wild*. Bu kez başrolde "dünya" var.

"Açık dünya" tanımınıza bağlı olarak *Zelda* oyunları zaten eskiden beri açık dünya sayılabilir. Ama belli zindanları bitirip belli özellikleri açarak belli bölgelere ulaşabileme süreci işlerdi hep. Bu kez komple açık dünya yapısı hâkim. İsterseniz (ve bulabilirsiniz) oyunun başında gidip son

boss'u kesmek ve 1-2 saatte oyunu bitirmek mümkün. Ama oyunu hakkını vererek oynamaya niyetliyseniz...

DURUN BİR HESAP YAPALIM

Şimdi E3'te oyunun başlangıç bölgesi konumundaki bir plato oynatıldı ve videolan paylaşıldı. "E3 boyunca kimse bu bölgenin tamamını göremeyecek, çok büyük" dendi. Nintendo'nun Youtube kanalında 5 saate yakın oynanış videosu var örneğin ki elbette bu beş saat sağdan soldan bölümlerden oluşuyor. Bu platonaki her şeyi bulmak, her şeyi yapmak kim bilir bunun kaç katı sürecektir ama hadi ufak rakamlardan gidip 10 saat diyelim. Ve bu platonun oyunun yaklaşık %1'lik bölümü olduğu söylendi. Yani 10 x 100... Bin saat? Aklin başında mı Nintendo senin? Tüm oyunun haritasının 360 kilometrekare olduğuna dair hesaplar var internette ayrıca. Karşılaştırmaya amacıyla mesela *Skyrim*'in adını anacak olursak onun haritası yaklaşık 37 kilometrekareydi. Evet, ağızdan çıkanı kulağım duyuyorum.

Elbette ki oyunun dünyasının büyüklüğü bir yere kadar önemli. Asıl soru: İçti dolu mu? *Zelda* serisi her köşesi bir şeylerle dolu dünyalar sunmasıyla ünlü, ve bu oyunda *Xenoblade*'leri yapan ekipten de onlarca kişi çalışıyor (ki açık dünya konusunda daha tecrübeli birileri pek yoktur herhalde) ama yine de bu boyutları görünce "acaba?" sorusu gelmiyor değil aklıma. Nintendo gibi oyun yapmayı bilen bir firmanın verdiği güven bir kenarda duracak olursa, ufukta başka

neler gözüktüyor? Oyunda bolca yerleşkeyle, NPC'yle, doğal hayatla, düşman üssüyle ve de tabii Shrine'larla karşılaşacağız. Üsler ve Shrine'lar dışındakiler E3'te yoktu, düşman çeşitliliği de biraz kısıtlıydı, o nedenle dünyanın biraz boş hissettirmedikini söylesem yalan olur. Ama olan işçiler de gayet tatmin edici duruyordu. Özellikle de oyunda 100'ün üstünde bulunduğu söylenen, kimisi bulmaca, kimisi savaş içerikli Shrine'lar. Oyunun zindanları diyebileceğimiz Shrine'ların bazıları bize çeşitli güçler veriyor ki şu an için gördüğümüz bile ne kadar yaratıcı ve kullanışlı olduklarını anlamamıza yetti. Sudun buz kıpır kıpır platform olarak kullanma, metalik nesneleri uzaktan kontrol etme, bir nesnenin zamanını durdurma gibi özellikleri bulmaca çözerken bolca kullanacağız. Hangilerini hangi bulmacalarda kullanabileceğimizi konusunda da oyun bayağı bir esnek. Mesela sarkın dev bir gülleyle vurarak bir kapıyı açmanız gerekiyor diyelim, bunu minkatsız gülleyle yön vererek de yapabilirsiniz; güllenin zamanını durdurup ona birkaç darbe vurup tekmar hareketi geçtiğinde hızla kapıya çarpmasını sağlayarak da. Kimisi 10-15 dakika, kimisi çok daha uzun süren bu Shrine'ları bitirdiğimizde Spirit Orb kazanıyoruz ancak bunları ne işe yaradığını bir gizem olarak tutmak istiyor Nintendo şu an için. Hikâyeye dair neredeyse hiç ipucu vermediler den, sadece dünyaya odaklandılar bu E3'te. Ha tema olarak bayağı farklı bir tercihte bulunulduğuna, işin içine teknolojinin katıldığını gördük, o enteresan bir değişiklikti. Link'in en hayatı eşyası bir nevi akıllı telefon gibi çalışan Sheikah Slate örneğin. Düşman taglemek bile mümkün bu aygıtla.

Yalnız daha fazla şey gördükçe fikrim değişecektir muhtemelen de (Shrine'lar bir tarafta) bir *Zelda* oyununun dünyasında sağa sola kosturarak üs basma falan gibi olaylara girmek, geçtim yüzlerce saat onlarca saat bile yapmaz gibi geliyor. Bu bir RYO değil neticede, yaratılan kesp kesp muhtemelen kullanmadığım için elimde bir sürü olan alevli oklardan birkaç tane daha bulmak, veya "aa ne güzel dağ, hadi çıkıvereyim" deyip orada cakıl taş bulmak yüzlerce saat götürerek dercede manalı değil. Bu keşif olaylarını güzel yan görümleri bezeylebilmeleri önemli o nedenle. Bakacağız bakalım. Ama şu an gördüğümüz kadanyla çoğu oyuncu Shrine'lar arasında hızlı hızlı gidip gelip açık dünyaya çok hayır neşir olmayacakmış gibi geldi bana.

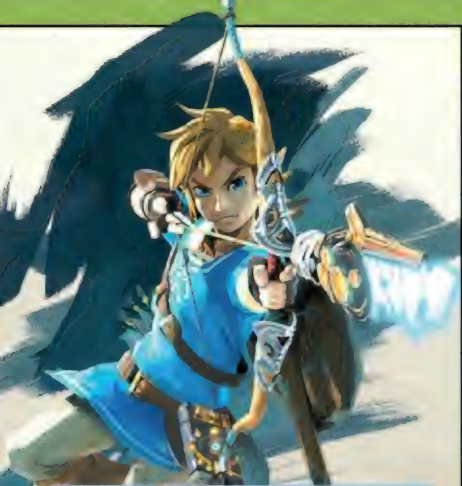
BU NE DÜNYA KARDEŞİM?

Dünya büyüklüğü-yoğunluğu mevzuşa dışına neler söylenebilir *Breath of the Wild* için... Görselelliği övülebilir mesela. *Twilight Princess*'in tasarımlarını, *Wind Waker*'in ışıklandırılmalarını almış gibi duran, son derece çekici grafikleri var oyunun. Adeta guaj boyayla boyanmış gibi.

Bircoklarının aksine Nintendo'nun sürekli kendini tekrar ettiğini düşünmüyorum ama bu denli devasa bir değişime de alışık değiliz.

2017





Link patlayıcı varillerin yanında uyumayı tercih eden akıllı kılı yaradıcının bileğini keserken.

Dünyayla etkileşime daha fazla girebilsin diye Link'in hareket kabiliyeti de bir hayli artmış tabii. Seride ilk kez zıplama gelmiş mesele. Önemli bir şey Zelda serisi için. Her yere tırmanabiliyor ayrıca Link. Ama her yere! Dağ, duvar, buz demiyor, ekstra alet edevata ihtiyaç duymadan, stamina'sı yettiğince patır patır çıkıyor. Stamina demişken depar atmaz fazla stamina yiyor gibi geldi bana. Atmaz Epona'yı erikenden alırsız da sürekli depar at - dur - depar at - dur krizine girmeyiz umarım. Tek yokluluk aramızda da Epona değil bu arada, yamaç paraşütü gibi kullandığımız bir zımbırtı var, dünyanın yükseltilmiş-çukuru çok olduğundan çok isimiz düşecek belli ki. Yalnız videolarda Link bir kez olsun uyarılarmadı! İşte bu olmaz! Koşmayı kaldırım ama uyarılarmamıza dokunmayın! Link yavaş bul!

Unutmadan öncelik-toplayıcılık yapıp yemek falan yapmak da hayatı bir yere sahip olunda. Survival oyunlarından bayağı bir etkilenilmiş. Çok fazla bulunası şey, çok fazla kombinasyon var. Kafa kurulusı bir sistem olmuş gibi duruyor.

Kısacası Breath of the Wild şimdiye kadar gördüğümüz en farklı Zelda oyunu olmak için geliyor. İyi liye abartmış, devasa bir dünya, mükemmel oynanış mekanikleri, harika bir atmosfer, kısacası Zelda'yı Zelda yapan her şey fazlasıyla bulunacak Breath of the Wild'da. Sağda solda ufak yüphe kırınımları yok değil ama dünyanın en yetenekli yapımcılarından oluşan dev bir ekip çalışıyor şu oyunda. Onları da o kadar çok güvenivere- lim artık. -Ömer



YANGI BAKİMETRE
YANGI BAKİMETRE

POKÉMON SUN & MOON

Nintendo'nun para basma makinesinin son halkaları olan Sun ve Moon 7. jenerasyon Pokémonları ağırlayacak. 3 adet yeni başlan- gıç Pokémonu ve 2 adet efsanevi Pokémon şimdi den tanıştı bile. Yenilikler arasında 4 kişilik, altta kalanın canı çıkırsın tarzı Battle Royale modu ilgi çekiyor. Bu modda karşı tarafın Pokémonlarını en fazla azaltan ve elinde en çok Pokémonu kalan kazanıyor. Hawaii'den- dinin estetiğindeki belli olan ortamlar kulla- nılabilir pek çok araç, X ve Y'den daha geniş karakter gelişimleri ve tabii önceki oyunlar- dan yakaladığınız Pokémonları aktarma seçe- neği de Sun ve Moon'da bulunacak özellikler arasında. Kasım ayında çıkıyor. -Eren E.

YANGI BAKİMETRE
YANGI BAKİMETRE

6 MADDEDE POKÉMON GÖDAN NE ÖĞRENDİK?

- Oyunun çıkışında Pokémon alıs-verişi ve duyuru videosundaki gibi büyük etkin- likler olmayacak ancak diğer oyuncularla beraber Gym'leri dâlinabilecek.
- İlk başta sadece Kanto Pokémonları, yani birinci nesil Pokémonlar olacak.
- Pokémonlar seviye atlayarak evrimi- leşmeyecek. Bunun için evrimleşmemiş versiyondan belli sayıda toplamak gereke- cek (Wartortle elde etmek için 25 Squirtle toplamak gerekecek mesela).
- Pokémon Sun ve Moon'da da bir şekilde bağ kurulabilecek.
- Pokémon Go Plus isminde bir aygıt satılacak ekstra olarak (ABD'de 25 Dolar). Bluetooth ile telefonunuza bağlayacaksınız ve size Pokémon tespit etme ve yakalama konusunda yardımcı olacak.
- Çok yalonda, hem Temmuz'da çıkıyor oyun. -Ömer





7 MART 2017

Yayıncı: Ubisoft | Platformlar: PC, PS4, Xbox



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Biz aslında yokuz

Bu oyunla ilgili çok karışık duygular içerisindeyim. Geçen yıl E3'te ilk tanıtıldığı fragman beni ne kadar heyecanlandırdıysa, bu yılki E3'te gösterilen oynanış videosu heyecanımı o derece söndürdü. 9 dakikalık oynanış videosunda gördüklerim sanki yapmayı vaat ettikleri her şeyden biraz biraz kısmışlar izlenimi uyandırdı fena halde.

Bu neydi ki diyenlere kısaca özet geçeyim: Ghost Recon: Wildlands, Ubisoft'un son zamanlarda çokça uyguladığı "arkadaşlarını al gel, açık dünyada görev yap" mantığının Ghost Recon serisine uyarlanmış hali. Güney Amerika'daki uyuşturucu kartelleriyle mücadele edeceğimiz oyun The Division'ın çok oyunculu PvE sistemini kullanıyor; 4 kişiye kadar ekiplerle açık dünyada var olan görevlerden seçip istediğiniz şekilde yaklaşarak görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bu kez çok daha açık alanlara sahip olmamız ve pek çok aracımızın olması seçenekleri daha geniş kılıyor tabii. Seçtiğimiz görevlerde de farklı yaklaşımlar sergileyebilirsiniz üstelik; istersek hedefi öldürüyoruz, istersek kaçıyoruz, istersek mallarını yok edip kartel içinde birbirlerini halletmeleri için hayatını bağlıyoruz vesaire.

ŞUNA BENİM İÇİN BİR SIKIYERSENE

Şimdi E3'teki oynanış videosuna gelinebilir... Öncelikle göze çarpan ilk şey artık bir Ubisoft klasiği haline gelen grafik düşüşü olmuş. İlk yayınlanan fragmanlarda gösterilen grafikler kesinlikle oyunda göreceğimizle aynı değildi, bunu ilk elden gördük. Ne var ki bu değişim ilk

Uydu görüntüsü, hava durumu, gece görüşü, gece görüşü, gece görüşü



Watch_Dogs'taki gibi aşırı dramatik değil. Özellikle organik olmayan yüzeylerde çok göze batıyor (o merdivenler neydi öyle, Half-Life 2'den fırlamış gibi) ama genel görünüm gene belli bir kalitenin üzerinde olduğundan çok sorun değil. Zaten bu oyundan beklediğimiz şey de oynanışın güzel olması, The Division kalitesinde grafikler beklemiyorduk kimse.

Oynanış konusundaysa saklanmaya çalışan çok şey vardı videoda. Öncelikle görev aşırı hızlı bir şekilde bitirildi ki bunda gösterilen kesitin önceden hazırlanmış bir video olmasının payı

çok büyük. Oynayan 4 kişilik ekibin çok koordine bir şekilde hareket etmesi de bir başka neden elbette ama bizler oyuncu olarak asla bu tecrübeyi yaşamayacağız tabii. Oldukça büyük bir arazide olunması ve çok farklı açılardan saldırı bölgesine girilbilmesi iyi bir özgürlük vereceğini gösteriyor oyunun. Buna karşın yapay zekâ pek parlak durmuyor. Hemen yanında vurulan arkadaşına tepki vermek için geç kalan NPC'ler var. Açık dünya olmasından kaynaklı bir diğer sorun da silah sesi ve bunu duyma aralığı olacak gibi. "Bu işi sessiz halledelim" dedikten sonra çatır çatır ateş eden adamı duymayan pek çok düşman gördük örneğin.

Buna karşın farklı araçları da efektif şekilde kullanabildiğimizi görmek güzel. Helikopteri bir alana girmek ya da kaçmak için kullanmak, muhtemelen sıkça karşıma çıkacak olan motosiklet ve kamyonetlerden herhangi birine atlayıp kaçma-kovalama sekanlarına girmek çok eğlenceli olacak gibi. Silah seçiminin nasıl olacağı, sınıf seçilip seçilmeyeceği gibi ayrıntılar hâlâ gösterilmemiş olsa da teçhizat konusunda da kritik yaşamayacağımız kesin.

Böyle arada bıraktı Wildlands beni oynanış videosuyla. Evire çevire, incik cıncık incelemeden son bir karar vermemek lazım. Son olarak Ubisoft'a seslenmek istiyorum: Gözünüzü seviyem sunumlardaki şu yapmacıklıktan kurtulun yav. "Oy, ne zor görevdi dedi ki eh eh" diyecekseniz de bari bir iki tane mermi iskaladığınızda deyin, böyle olunca yemiyoruz çünkü. -Tarık

Yapım: 343 Industries / Creative Assembly • Dağıtım: Microsoft
Platformlar: PC, X-One

HALO WARS 2

Bu kez işi çok daha zor

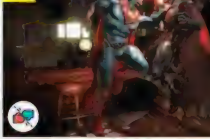
E 3 2016'daki diğer oyunların aksine Halo Wars 2'nin Xbox One betası bir hafta boyunca oyuncuları için oynanabilir haldeydi. Dolayısıyla bu oyunu direkt oturma odamda deneyebilişim oldum.

Denediğim ikiye iki oynanan domination modu oyuncuları harita üzerindeki belirli kontrol noktalarını tutarak, alan hakimiyeti üzerinden puan kazanmaları üzerine kurulu. Eğer ilk oyunu oynadıysanız çark bazlı kontrol sisteminde hemen alışacaksınız. Halo Wars 2, eski oyuna göre daha fazla birim ve daha büyük savaşlar vaat ediyor ki bu tam anlamıyla iyi bir gelişme olmayabilir. Çok fazla birimi kullanmanın sorunu, oyun kolu üzerinden kontrollerin bunu zorlaştırması. Halo Wars az birim üzerinden mikro yönetim üzerine kurulmuş bir oyunken, oyun koluyla kabalık grupları yaratıcı taktikler yapılması ne yazık ki fazla mümkün olmuyor.

Onun dışında yapımın beta olmasından dolayı görmezden geleceğim sayısız kusur var. Takım içi iletişimin henüz olmaması, büyük çatışmalarda yaşanan akıcılık sorunu, betadaki haritanın ortaklaşa oynanışa fazla imkan vermemesi aklıma ilk gelenler arasında.

Halo Wars ilk çıktığı dönemde aynı Halo'nun FPS'lere yaptığı gibi konsol üzerinden strateji oyunlarının oynanabileceğini göstermek istiyordu ki bunu büyük ölçüde başarmışlardı da. Daha büyük ve daha ihtisamlı olması beklenen, hatta PC çıkışı da yapacak Halo Wars 2 için işler pek kolay değil. Halo Wars 2'nin seriyi bir marka haline getiren getirmeyeceğini hep birlikte göreceğiz. Yine de konsollardaki strateji oyunu açığını bir dönemliğine de olsa kapatacak önemli bir oyun olacağından şüphemiz yok. **-Ali**

2017



Yapım: NetherRealm Studios • Dağıtım: Warner Bros.
Platformlar: PS4, X-One

INJUSTICE 2

Yine yeşillenmişsin Batman, ne işi?

Mortal Kombat 9 gibi harika bir oyundan sonra Injustice: Gods Among Us gibi çerezlik bir dövüş oyunu sevenleri tatmin etmiş, satış başarısı bakımından da Warner Bros'un gözde oyunlarından olmayı başarmıştı. Rekabetçi ortamda 2 yıl bile dayanamayan oyunun temelinde bazı sorunlar olsa da sonuçta dövüş oyunu oynayan herkes rekabetçi delisi değildir. Çok güzel bir hikaye modu vardı: mesela. Oynanış hızı, animasyonlar, seslendirmeler, komşu çocuğunu rahatlıkla dövebilmeler, öğrenme eşiği, Injustice'i iyi satır bir oyuna dönüştürmüştü. Injustice 2 de aynı yoldan devam ediyor. O kadar ki bir ara Injustice'e DLC geliyor sandık. Elbette görsel kalite daha çok MK'ye kaymış ama bir Aquaman kombine bakaçuna ne dedigimizi anlayabilirsiniz.

INJ2'nin kadrosu şu ana kadar bir NetherRealms oyunları içinde en kalabalık olanı. Dışarı olan karakterler kadroda ilk yer alırlar. Supergiri mesela. Atrocitus beni

şaşırttı. Gorilla Grodd da ilginç bir deneme. Oynanış dediğim gibi ilk oyuna neredeyse aynı. Özel hareketleri bir bar harcayarak geliştirebiliyor, arenaya etkileşime geçebiliyor, tüm bar harcayarak süper hareket yapabiliyor ve kombolardan yine Clash modu (Wager işte) kaçabiliyorsunuz.

Yeni bir karakter geliştirme sistemimiz var, adı Gear. Karakter üzerine takacağınız araç ve gereçler o karakteri büyük ölçüde değiştirecek. Karşı karşıya gelen iki Batman'ın aynı Batman olması düşük bir ihtimal. Çok sayıda eklenecek eşya olacak. Ne kadar çok oynama, ne kadar başarılı oynama, o kadar çok iyi araç ve gereçlere ulaşım demek. Elbette parayla satacakları çirkerler de olacaklar. Yine de online arenada, rekabetçi modlarda bu modu kapatabileceksiniz, herkes eşit oynayabilecek. Neticede INJ2 ile çerez dövüş oyunu sevenler hikayenin devamını ve de tabii kol sallama aşkını yeniden tadacak. **-Superman Turan**



21 ŞUBAT 2017



2017

Yapım: Bandai Namco • Dağıtım: Bandai Namco
Platformlar: PC, PS4, X-One

TEKKEN 7

En çok satan dövüş oyunu olma unvanına sahip Tekken'in en sevmediği tarafı çok geç son kullanıcıyla buluşuyor olması. ÇOK GEÇ! Tekken 7 aslında çıktı, ama arcade makinelerine çıktı. Japonya, Kore, Amerika ve bazı Avrupa ülkelerinin arcade salonlarını uzun süreli süslüyor. Konsol sahipleri içimse bekleyiş "2017'nin başlarında" sona erecek. Konsol sahiplerinin haricinde sevinecek bir grup daha var ki onlar da **PC oyuncuları!** Tekken tarihinde ilk kez PC'ye çıkıyor oyun. Akıllara hemen "cross-platform olacak mı?" sorusu geliyor elbette, cevapsa henüz kesin değil ama "hayır" daha yakın. PC'de çok fazla hile olduğunu, cross-platformu etkileyebileceğini söyle-

yen yapımcı Harada, istemeden de olsa "PC oyuncuları kendi başını yesin hilecilerle" demek istedi ama belli olmaz bu işler. Beni daha çok endişelendiren şey, oyunun zaten bazı ülkelerin oyuncular tarafından çok iyi öğrenilmiş olması. Son videolarda karakterleri yeni hareketlerini geldicini görsək de çok daha ciddi oynanış değişiklikleri lazım.

Bu arada haberiniz yoksa hatırlatayım: Tekken 7'ye tüm nefretle 5F evreninden Akuma geliyor! Hem de basit bir PR çalışması olarak değil. Akuma Tekken 7'nin ana hikayesinde yer alıyor ve bu fikir aslında eski bir fikir... Mishima'ların kavgası bakalım bu sefer nerelere kadar gidecek. **-Volkan**





1 MART 2017



Yapım: Guerilla Games • Dağıtım: Sony
Platformlar: PS4

HORIZON ZERO DAWN

Metalden bir vahşi hayat

Horizon: Zero Dawn son yılların en dikkat çeken yeni fikir-i müklerinden şüphesiz. E3'te gördüklerimiz de beklentilerimize iyice tavan yaptırdı sağolsunlar. Oynama şans bularlar da hep övgüyle bahsediyorlar oyundan zaten.

Dünyasının güzelliğinden, konseptinin çekiciliğinden tekrar tekrar söz etmeye gerek yok, zaten okumuzu alıp mekanik hayvanlar kesmek için can atıyoruz. Ama bu aksiyonların oyun dünyasını doldur-

maya yetmeyeceğini, fraksiyonlarla ve NPC'lerle ilgili bir sürü enteresan görev de olacağını özellikle belirtiyor yapımcılar. Ayrıca dünyada dolanan bu mekanik hayvanlarla savaşmak dışında da etkileşime girebileceğimizi gördük. Binek olarak kullanabiliyoruz veya yanımızda savaşırabiliyoruz mesela.

Bir bu Eylül-Ekim ayı, bir de önümüzdeki yılın Şubat-Mart ayları inanılmaz oyunlarla dolu yalnız, ne yapacağımızı bilmiyoruz... -Ömer



Yapım: The Coalition • Dağıtım: Microsoft
Platformlar: PC, X-Box



11 EKİM 2016

GEARS OF WAR 4

Microsoft'un E3 2015 konferansındaki gösterimi ve birkaç ay önce gerçekleşen multiplayer beta sayesinde Gears of War 4 ile haftanın içi dışı olmuştuk. Fakat buna içeride rağmen geliştirici ekip The Coalition çoğu oyuncuyu yeni Gears heyecanına kapıramamıştı. Bunu gerçekleştir-mek için E3 2016'da bir kez daha sahneye çıkan ekip bu sefer istediğini bir ölçüde başarmıştı.

Geçen senenin aksine bu yıl hikâye moduna altı dolu bir içerik gösterildi. Daha çok çatışma gördük ve yeni mekaniklerin üstüne daha çok duruldu. Bu mekanikler arasında gözümüze ilk çarpanıya ister istemez fırtınanın oyun içerisindeki kullanımı oldu. The Coalition'ın şimdiye kadar çokça üstünde durduğu, oyunun geneline yansıtacağı bilinen fırtına, özellikle görsel anlamda bir hayli etkileyici anlar meydana getiriyor. Adrenalin yüklü çatışmalara girenler üstüne doğru mermi gibi fırlayan eşyalar, uçan cesetler gibi tatlı dokunuşlar atmosferi ve görsel dili üst noktalara çıkarmış (cesedin bir uçarak suratına çarpsa bunu "tatlı dokunuş" diye tanımlamazdım aslında ^_^- Ö).

Görsel anlamdaki etkisinden çok oyunun konusuna neler getireceğini merak ettiğimiz fırtınanın bu özelliği dair de bir fikir edinebildik. E3 2016 demosundaki mançı-örneğinden yola çıkarak olursak fırtına asıl benliğini oynanışa çeşitlilik katarak gösterecek. Fırlatılan bombayı rüzgân hesabı katarak doğru noktada patlatmanın yanında, kopmaya müsait tehlikeli bir nesneyi kırarak düşmanlara yönlendirmek gibi oynanış çeşitlilikleri sunulacağını varsayabiliriz. Eğer bu rüzgâr mekanikleri hikâye modunun geneli boyunca taze tutulabilirse Gears of War 4'un önemli eksiklerinden biri belli bir ölçüde kapanabilir.

Canlı olarak izleyebildiğimiz Gears of War 4 bölümü çarpan yıldırımlar ve sürekli diken üstünde tutulan aksiyon gibi öğelerle oldukça tatmin edici duruyordu. Fakat oyunun genelini böyle olamayacağı su götürmez bir gerçek. Bu noktada da en büyük şüphem olan "aynısının laciverti" dediğimiz olay devreye giriyor. Elimize geçenlere bakılırsa risk almadan gelen ve farklı temalarla harmanlanan bir Gears of War karşımıza çıkacak. Bir ara oyun olmak üzere dört defa gördüğümüz Gears of War'un aynı mekaniklerine sahip bir oyuna daha hazır mıyız bilemiyorum. Özellikle God of War'un (sonucu nasıl olacak bilemek de) izlediği cesur yolu gördükten sonra bu risksiz tercih daha çok gözümü batmaya başladı.

Neyse, soru işaretlerini bir kenara bırakıp güzel şeylerden bahsedelim son olarak. Gears of War 4 belki ilk üç oyundaki etkileyiciliği yaşatamayabilir ama sapaşağlam bir oyun olacak. Yine buram buram aksiyona doyaçağz. Bunun üstüne eski yüzlerin unutulmadığını da E3 2016'da öğrenebildik. Üç oyun boyunca omuzum üstünde seyahat ettiğimiz Marcus Fenix'imizi yajını başını almış, dede olacak kıvama gelmiş. Artık kucağında bir torun mu görmek istiyor, yoksa "ben testeresiz yapmam" mı diyecek bu sonbahar Gears of War 4'ü oynadığımızda göreceğiz. -Furkan K.



2017

Yapım: Platinum Games • Değer: Oyun / 10 • Kilitlenme: 10

NIER AUTOMATA

Robotların şafağı

Yıllar önce çıkan ilk Nier oyunu epeyce bir potansiyele sahip olmasına rağmen *Final Fantasy XIII*'ün gazı altında ezilmiş ve düşük satış rakamlarına ulaşmıştı. Tesadüfe bakın ki yeni oyunun karşısında da *FF XV* gibi bir dev var. Tabii Square-Enix bu sefer iyi şansa bırakmadı ve E3'te son yayınlanan video ile oyunun çıkışın 2017'ye alındığını duyurdu, biz de bir 'oh!' çektik. Zira ilk Nier duygusal ve derinlikli hikâyesi, müzikleri ve birbirinden farklı bir sürü finali ile ünlülmüş bir yer edinmişti zihinlerde.

Automata ilk oyunun finalinden alıyor konuyu ve kalan insanlığı etkileyecek karşı olan savaşa odaklanıyor. Bizim B2 isimli dişi bir robotu yöneteceğimiz oyundaki yardımcılarımız ise 9S ve A2 isimindeki prototip robotlar olacak. Yapımı ekip epeyce tutkulu bu biçim-

de oyun üzerinde çalışıyor ve ilk oyunda neyi eksik buldularsa oyuncuları ve kritiklerin görüşlerini de dikkate alarak ona yoğunlaşıp sıkı bir aksiyon-RPG çıkarmaya gayret ediyorlar.

Son videolarda gördüğümüz boss savaşları bize 360 derece dönebilen kamerayı tanıttı ve açıklası sürekli değişen saldırılar da gayet göz alıcıydı. *Scale-bound*'daki gibi yardımcıları yapay zeka tarafından yönetildiği oyunda eşli saldırılarla şimdilik göremesek de ana karakterimizin epey kıvrak manevraları ve izlenmesi keyifli kolları Platinum Games kalitesini sonuna kadar taşıyordu. Çılgın yönetmen Taro Yoko'nun başında olduğu proje *Drakengard* evreninden de bazı karakterleri olaya sokabilirmiş. Bayağı heyecan yaratan oyun şimdiden önümüzdeki yılın hitleri arasına girebilecek kalitede görünüyor. **-Eren E.**







23 AGUSTOS 2016

- Learn from Mistake
- Debate, Discuss & Learn
- Performance to the Max

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Bölüme Virgül Atıp Kalana 1 0 Ekliyoruz



Bu seninle ilgili de Square-Enix'in en büyük korku filmi olan biriydi *Markind Divin*. Kendisi duyurduğundan bu yana gödeğ olarak sık sık zikredilen büyük korku kavramı gününgele de çok sık kullandığımız ve büyük başarıyla bomba haberler vermiş birerenden başlayacakla ilgili çok da emin değiliz. Özellikle bu seninle ilgili duyurulan, oyunun Dubai'de geçen film bölümünü ve fuar öncesi yayınlanan, Prag'daki terör saldırısından sonrası gösteren videoyu izleyip de gazla gelmek pek mümkün değil. Hikayeyi ya çok biliyoruz ya da çok bilmiyoruz. Bu yüzden de bu korku filmi hakkında derinlemesine ve özümlediğimiz bir kaç ayrıtla ilgili daha da yaygın görüşlerine katkılar buluyoruz.

İki olarak ağıflık gerçekten muhtesem gözü kuyur. Önceki yüzyılda da olduğu gibi yine müzik kullanımı çok yerinde. *Human Revolution* (dan farklı olarak, bu sefer ağıflıkta yine Dawn motorunun gücünü alan *Dreux Ex-Middle*, Square Enix tarafından) çok sağlam bir atmosfer inşa etmeyi başarmış. Yanlış anlamayın, *Dreux Ex-Middle* yüzyıllı önceki yüzyılda da yeterince vurucu ve sahiciydi. Ama şimdi *HR* nin sonuna yaklaşan trajediyi sekillenen, farklı ve daha karanlık, mekansal *Apocalypse*’i dünyası söz konusu ve bu dünyaya inanmamızı için “tekkardan bir masa” veriyor. Bu da hakkıyla başarmış gibi duruyor. *Dreux Ex-Middle* 2020’nin Prag çetelerinin, Siberistik elitlerin insaniyetlerini kaldırarak Lüks Dubai otellerinin ve ayırmaların daha da pek çok farklı halinin, kusuruz bir sanat yönetiminin ekranlarına taşınacağı ortada. Ayrıca yönetimin yönetimini Jean François Dugas’ın elinde verdiği bir raporla, bu günün için de yapmış olmaları da insanlığın bir acıdan bölünmesi olmasını, kendileri açısından bir tesadüf ve tesadüf olarak tanımladıkları hatırlatıyor. Belki de bu tesadüf, insanlığın geleceğini “normal” olarak yaşamının keskinliği bir dünyaya inanmamız için çok kolaylaştırıyor. Kim biliyor?

İyi hâlesine bir ortamda inanılmaz çeşitli bir
dinamik vadediyor MD. Önceki oyuna göre daha
bir dengelenmiş göbüllü çatama illisi ve sizin oy-

Mayıs tarzının göre örne çıkacak ya da geri planla kalacak, zengin şibernetik eklenti seçenekleri bu zengin yönün önemli ilk aşası. Örneğin artık fırlatılabilir hane gelmiş nano kol braketleri ve nano-kristal kalın Dubai videolarından ön plana çıkanlardan bazıları. Ama benim gibi hikayeleri ve keşif seven oyuncularımızsanız, oynanışa dair şimdiki sıvayacağım özellikler sizin için daha da ilki çekici olacak. *HR* kısmı olarak açık dünya yapılandırıldı, *MD'de* bu durum daha da genişletilmiş gibi gözüküyor. Kesfedilecek, arınlanacak çok daha fazla mekân ve yol var. Örneğin ulaşmanız gereken yere metroyla ya da tabanınız gitmek mümkün, her iki farklı durumda da farklı yerler adımılayacak, farklı yan görevleri tetikleyecek ve en bastırında, daha çok şey görürsünüz olacaktır. *Prag* videosundaki alternatif yolu gerçekten de ilki uyandırın türündü. Bu noktada, oyunu kimseyi öldürmeden tamamlayabileceğinizi bir kez daha hatırlatmak istiyorum. İnternette buna uygun olarak "non-lethal" oynanışını Dubai videoları mevcut zaten. Ayrıca okuyacağınız e-mailer, kamışlanacak e-kitaplar ve TV'deki haberler foru detaylandırılmış. Aynı, yine siz beklileri olacak... RYO mekanikleri, özellikle diyalog seçenekleri ve genişletilmiş açık dünya konseptiyle ön plana çıksa da, şibernetik geliştirmeler, silahlara farklı ateşleme kalıpları ile değişik mermi eklentileri gibi dokunulardan ve oynanışınıza göre keskinleşen yetenekler de epey heyecan uyandırıyor. Ayrıca halk oyunları da detaylandırılmış. Tüm bu genişletilmiş içinde size yol gösterecek tertemiz arayüz de takdiriz şayan,

Kısacası oyun gümbür gümbür geliyor arkadaşlar. Bunca şeyin arasında daha Breach modu var anlatamamız, düşünün. Bu mod için yazacak çok şey var ama en yüzeyiselinden özetlemek gerekirse, "yeni Deus Ex çevrimiçi kısmında da oldukça iddialı olacak" diyebilirim rahatlıkla. Ben açık ve net Adam Jensen'izi özeleştirdim, arada beş köca sene var, kolay degil. Ama bu özeleştiri artıran sadece zaman faktörü degil. Zira oyun, artık çoklu iyice beğirlenip, ihtihamsız arzulananlar fahriyasıyla hak ediyor.

—**James A.**



Yapım: id Software • Dağıtım: Bethesda • Platformlar: PC

QUAKE CHAMPIONS

Quakewatch?

Herkes yeni bir Quake beklerken ortaya çıkan Quake Champions bizi açıkçası biraz şaşırttı. QIII ve Live gibi tamamen çok oyunculu oynanışa odaklanan Champions, daha önce görmediğimiz pek çok elementi seriyeye entegre ediyor.

Eskiden seçtiğimiz Grunt, Phobos gibi modeller artık kendine ait silah ve yeteneklere sahip birer kahraman. Örneğin Quake 1 Ranger'i teleportasyon özelliğiyle düşmanların arkasına geçebilirken, keskin nişancı olarak tasarlanan Visor resmen duvarların arkasını

görebiliyor. Oyunun kendisi ise Quake II'nin kahverengi dünyası veya III'ün yay dijital platformlarının aksine doğrudan ilk oyunun Lovecraft-varı gotik evrenini şablon olarak alacak.

Bethesda'nın Quake Champions'ı sınıf bazlı bir FPS yapması, biraz da Overwatch'un ekmeğine sulanması anlamına geliyor. Şahsen bu tarz oyunlan seven bir oyuncu olarak çok şikâyetçi sayılmam. Hepimiz güçlü bir rakibin Team Fortress 2'yi bile ne hale getirdiğini az çok biliyoruz çünkü. **-Ali**



2017

Yapım: Rare • Dağıtım: Microsoft • Platformlar: PS4, Xbox One

SEA OF THIEVES

Assasin's Creed serisinin sevdiğim son oyunu Black Flag'di. Her ne kadar oyunun yapısı ve senaryosu sebebiyle "Assasin's Creed değil bu" desem de kendi içimde değerlendirdiğimde çok eğlenceli bir oyundu. Açık denizlere yelken açmak, adalar keşfetmek, gözüme kestirdiğim gemilere saldırarak... hepsi çok keyifliydi. Ama açıkçası koca bir gemide her şeyi kendim yapmak, zaman zaman sıkıyordu da. Taifada önce adam keşke figüran yerine karakter olsalardı da kendi kendilerine bir işin ucundan tutsalardı, diyordum.

Korsan konseptli gemi aksiyonunda bayrağı devralmaya hazırlanan Sea of Thieves buna benzer bir mantıkla geliyor.

Burada figuran NPC'ler yerine online oyuncular oluşturuyor tayfayı. Her gemide 4 oyuncu var. Biri dumendeyken biri toplardan sorumlu; biri yelkenlerin başındayken biri gemide düşman toplanının açtığı yaraları kapatıp geminin batmasını önlemeye çalışıyor. Tabii düşmanlar da diğer online oyuncular. Sea of Thieves'te kolektif uyum, bireysel beceriden daha önemli. Geminin sağlığı ve başarıları görev dağılımının doğru yapılması ve herkesin kendi işini iyi yapması gerekiyor.

Belki de tayfa olmayı en iyi hissettiren oyun olmak için geliyor Sea of Thieves. Çok tatlı görünümüyle, kaliteli ışıklandırmalarıyla ve insanın içini serinleten deniz grafikleriyle... **-Burak**



ARALIK 2016

Yapım: Ubisoft Anvers • Dağıtım: Ubisoft • Platformlar: PS4, Xbox One

STEEP

Neden kartopu yok?

E3'ün ilginç duyurularından biri Steep oldu. Genelde küçük firmalardan görmeye alışık olduğumuz türde bir oyunu E3'te Ubisoft gibi bir yapımcıdan, hem de konfereans sonu sürprizi olarak görünce şaşırık hâliyiz.

Peki nasıl bir oyun bu Steep? Kabaca Alp'lerde ve Alaska'da geçen bir kış sporları oyunu diyebiliriz. Ancak Steep'i bahsettiğim küçük firma oyunlarından ayıran çok önemli farklar var. Öncelikle kendisi bir açık dünya oyunu. Ama daha önemlisi multiplayer tabanlı bir oyun. Ubisoft'un son yıllarda hemen her oyunda uyguladığı politikayı Steep'te de uyguladığını görüyoruz.

Aynı anda arkadaşlarınızla veya diğer insanlarla bir tepede toplanıp topluca wingsuit uçuşu, yamaç paraşütü, snowboard gibi etkinlikler yapabileceksiniz yani. İsterseniz tek başınıza da oynayabileceğinizi de not edeyim ama tabii.

Steep'in aynı zamanda göz alıcı grafiklere sahip olduğunu da söylemekte fayda var. Gerçi E3'te gördüğümüz görüntüler oyun içinden değil "oyun motorundan" alınmaydı. Bu yüzden oyunun son hâli bu kadar etkileyici olmayabilirdi. Yine de hem ev konsollarına hem PC'ye çıkan bir Ubisoft oyunun grafiklerinin kötü olacağını zannetmiyorum. **-Burak**



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Uzayın çekim gücü azaldı mı ne?

Her ne kadar olumsuz tepki almış olsa da *Call of Duty: Infinite Warfare*'in iyi satış rakamlarına ulaşacağından ve güzel bir deneyim sunacağından eminim. Oyuncuların büyük tepkisi artık daha fazla gelecek temalı CoD görmek istememeleri yüzündendi. Bu gruba dâhil olan bir CoD hayranı olarak bilim-kurgu temasının artık kabak tadı verdiğine ben de katılıyorum. Geleceğin türlü mucizeler yaratan sıvrı zıvrından ziyade bildiğim silahları, araçları ve bombaları kullanmak istiyorum. Ama Activision farklı düşünüyor, bunun nedeninin ise Infinity Ward'dan olaylı şekilde ayrılmış Vincent Zampella ve Jason West'in EA'ye geçerek futuristic *Titanfall*'ları ile başan yakalamış olmaları diye düşünüyorum. Katilr mısınız bilmiyorum ama bütün o atlama, zıplama ile CoD'un gidererek *Titanfall* un oyun mantaltesini taklit ettiğini düşünüyorum. Belki yanılıyordum kim bilir? Ama öyle ya da böyle *Call of Duty: Infinite Warfare* ile uzayın derinliklerine hiç olmadıkları kadar derin dalacağız.

En büyük özelliklerden birisi muhtemelen bir taşıyıcı uçan gemi olan UNSA Retribution'un kumandalı olarak hangi görevlere gideceğimizi kendimizin seçeceği. Şöyle ki yapımcıların söylediklerine göre CoD'un en önemli özelliklerinden biri olan tek kişilik oyun modu senaryosu çizgisel bir senaryoya sahip olacak (zaten hep öyledi). Ama bu sefer ana hikâyeyi takip eden çizgisel senaryoda ilerlemenin yanı sıra asıl hikâye ile alakası olmayan görevleri de seçebileceğiz. Ha bu görevler ne kadar detaylı ve uzun olur bilmiyorum. Patron Jaco Minkoff'un dediğine göre bu görevler sayesinde bonus içerikler kazanıp, farklı özellikler alabileceğiz. Bu arada seçeceğimiz görevlerin bayağı bayağı güneş sisteminde geçtiğini belirtmek lazım. Resmen gezegenler ve onların aylan arasında mekik dokuyacağız.

Oyuncuların en çok tepkisini çeken şeylerden birisi ise dünya yönügesine taşınan bir nevi uzay savaşları diyebiliriz. Dürüstçe söylemek gerekirse (ki ben bir *Battlefield* hayranıyım ve her halükarda

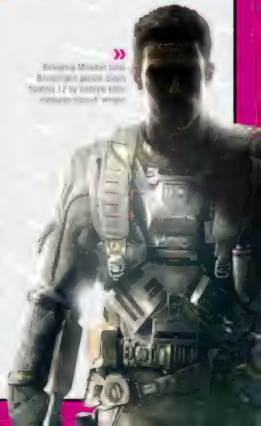


BF oynamayı tercih ederim) insanların neden bu kadar tepki gösterdiğini anlamış değilim çünkü uzay çatışmaları bana kalırsa oyuna farklı ve daha önceden hiç yaşamadığımız bir tecrübe katacak. Yalnız uzayda savaş gemisi kullanmak bana biraz hızlı geldi ya da ben yaşıyorum... Uzayda parçalanmış gemi enkazları, platformları üzerinde çatışmak, üniformamıza sabit borda kancasıyla düşmana atarak kendimize çekip kaskındaki hava kılıdını kurarak onu öldürmek bence gayet fantastik ve ilgi çekici görünür.

Diğer bir heyecan verici yenilik ise robotlar. O hantal yürüyüşlerine rağmen devasa boyutları onları savaş alanında pek karşılamak istemeyeceğimiz rakipler kategorisine sokuyor. Multiplayer konusunda halen doğru düzgün bir bilgiye sahip değiliz. Evet uzay falan derken çok fantastik mekanlarda kapaşacağız ama örneğin oyuncu sayısı artacak mı, bilmiyoruz. Ki bana kalırsa artması lazım çünkü hâlihazırda *BFT* büyük bir sıçrama yaptı, unamın CoD da böyle bir yeniliğe gider. Multiplayer konusundaki tek teslimat oyun mantığının *Black Ops II*'fe benzer kalıncığının açıklanması oldu. Bütün o bilim kurgusal silahlarla bunu nasıl becerecekler bilmiyorum ama unamın dedikleri gibi olur.

Her ne kadar gelecek teması içerdikleri için Activision'a ben de kızgın olsam da bu sefer adamların gerçekten çıktıkları ve her zamankinden farklı bir *Call of Duty* deneyimi ile karşımıza çıkacaklarını düşünüyorum. İlk tepkim "alman ben bu oyunu" idi ama yapılan açıklamalar ve özellikle sunulan videolar izledikçe bu fikrim giderek değişiyor. Bütün kötü izlenimime rağmen *Call of Duty: Infinite Warfare*'in bu senenin en iddialı ve sevilen FPS'lerinden biri olacağını düşünüyorum. **Hürettin**

Bölünmüş Minkoff'un da
Bölünmüş Minkoff'un da
Bölünmüş Minkoff'un da
Bölünmüş Minkoff'un da





2016

Yayıncı: Boss Key Productions • Geliştirici: Nexon • Platformlar: PC

LAWBREAKERS

Judas Priest'ten- pardon Cliff Bleszinski'den gelsin

E 3 öncesi, Cliffl'y'e rağmen spot lambaları *Lawbreakers*'in üzerinde o kadar dolanmıyordu aslına bakarsanız; dolayısıyla oyunun fuar performansı herkes gibi, bizim için de sürpriz oldu. *Lawbreakers*'i oynayanlar epey eğlendi, izleyenlerse aynı oranda gaza geldi.

Oyunun ilk dikkat çeken yanı yerçekimsiz ortam fizikleri ve bunun oynanışta sağladığı çeşitlilik elbet. Ay'da yaşanan bir parçalanma yüzünden dünyadaki yerçekiminin birtakım anomaliler göstermeye başladığı bir ortama inşa ediyor haritalarını *Lawbreakers*. Bu da sağdan soldan, alttan üstten herkesin birbirine girdiği kanlı ve öngörülemeyen bir cümbüş demek. Öngörülemeyen çünkü değişken yerçekimsiz ortam ve de karakterlerin yerçekimini etkileyen silah ve özellikleri, tahmin edilemeyecek pek çok durum vadediyor. Bu arada hemen belirtiyim, oyunda "Law" ve "Breakers" olmak üzere iki taraf var. Her iki tarafta da seçilebilir olan dört farklı karakter var şimdiki. Her karakterin yetenekleriyle birlikte, kendilerine has silah setleri de var. Sağdan soldan silah toplamak yok yani.

Lawbreakers'in oynanış videolarına baktığınızda pek çok farklı oyundan esintiler yakalayacaksınız. Fuarda kendisiyle yapılan bir röportajda baş tasarımcı Dan Nanni, ilham kaynaklarını anlatırken bu esintileri detaylandırıyor. İlk olarak oyunun hızlı bir akışı olsun istiyorlar ve burada örnek aldıkları yapımcı bittette ki *Unreal Tournament*. Bir yandan da *Battlefield: Bad Company* serisinden ne denli etkilendiklerini bahsediyor ama BC'nin aksine bu oyunda arapç yok. Bunu da şöyle açıklıyor: "Farklı karakterleri araç gibi

düşünmeyi tercih ettik. Örneğin etrafta uçan bir Vanguard ya da Spider-Man edasıyla sağdan sola salınan Süikastçı oyunda hareket etmedeki farklı kapasite ve kabiliyet imkânlarına uygun bir örnek". Bundan başka Nanni sadece iyi nişan alabilenlerin değil, herkesin kahraman olabileceği bir oyun düşlediklerini de belirtiyor. Bunun da yolu her karakterin kendine has yetenekleri ve silahları ile uygun kombinasyonları öğrenerek yerçekimsiz ortamda hayatta kalmak. Yetenekler arasında Palpatine gibi ellerimizden şimşekler çıkarmaktan tutun da hadronik enerjiyle rakibe tepeleme dalmaya gibi değişik seçenekler mevcut. Ayrıca bu farklı yetenekleri becerilerle harmanlayarak sağlam kombolar çıkarmak ve Süikastçı karakterinde gördüğümüz "olayın sadece nişan almaktan ibaret olmaması" aklı *Overwatch*'u ve bir ölçüde de *Dishonored*'i getiriyor tabii hemen. Yani açıkçası bunca malzemenin tadı güzel bir çorba çıkarsa, taş gibi bir oyunumuz olacak demektir.

Ama yine de *Lawbreakers* için olumlu ya da olumsuz büyük laflar etmek için henüz çok erken, zira kendisi daha alfa aşamasında. Ama biz Cliffl'y'in gazıyla büründüğümüz polyanlıktan çıkıp, dikkat çeken kimi sorunları

da aktaralım: İlk olarak *Lawbreakers*'in en çok umut vadeden kısmı olan sıfır yerçekimi alanları henüz çevrimiçi maçlarda çok sık vakit geçirilen alanlar değil. Olay daha çok yerçekiminin olduğu yan koridorlarda geçiyor. Bu da harita mekanikleri üzerine yapılacak daha çok iş olduğunun göstergesi. Bir de, karakter ve bölüm tasarımlarında bir kararsızlık hali var şu aşamada. "Ortaya karışık" hali fazla kaçmış da oyunun tarzı belirsizleşmiş gibi. Ama işte daha vakitleri de var, umarım verimli bir geliştirme süreci geçirir Boss Key Productions. Burada son olarak şunu belirtiyim, Boss Key Productions, Cliffl'in kendi firması ve bu da onun Epic Games'in zincirlerinden bir anlamda kurtulduğu anlamına geliyor. Öte yandan dağıtıcı firma Nexon ise mikro ödemeler hususunda oyuncular arasında epey kötü şöhrete sahip. Bir iyi, bir de kötü haber durumu anlayacağınız.

Sonuç olarak epey yüksek potansiyele sahip bir oyun olarak yoluna devam ediyor *Lawbreakers* ve E3'teki sürpriz çıkışı da boşuna değil. Şimdilik Boss Key Productions "bakalım ne olacak" stratejisiyle oyuncularla ellerindekini paylaşıyor. Umalım ki işler her geçen gün daha da iyiye gitsin. -İhsan A.

Bleszinski'nin free-to-play'i diye bahsedip durduğumuz Project Blue Streak vardı ya. Lawbreakers o işte. Ve artık o kadar da bedava değil.



14 ŞUBAT 2017

Yapım: Ubisoft Montreal • Dağıtım: Ubisoft • Platformlar: PC, PS4



FOR HONOR

Hikâyesi de varmış

For Honor 2015'te duyurulduğunda çok az oyuncuyu heyecanlandıramıştı. Biraz sıra dışı bir yapımdı ve kimse ne olduğunu tam olarak anlayamamıştı çünkü. Bu seneyse For Honor, geçtiğimiz yılın aksine çok daha kimlik sahibi ve daha da önemlisi daha büyük savaşlara sahip bir yapım olarak karşımıza çıkıyor.

Bu yıl For Honor'a altı iki sunum izleme şansımız oldu. Bunların ilkinde kitalan ayrıracak boyuttaki büyük bir felaketin ardından savaşan Şövalyeler, Samuraylar ve Vikinglerin öyküsünü görüyoruz. İlk başta kaynak kıtlığından başlayan çatışmalar yüzyıllarca sürüyor ve bir süre sonra anlamız hale geliyor. Tannça Apollon ise savaş tanrısı olarak, bu çatışmaları sürdürmek üzere elinden geleni yapıyor. Muhtemelen sonunda üç tarafın birleşip Apollon'a karşı geleceği bir senaryo olacak. Diğer gösterimdeyse Viking Senaryosundan bir kısıpma izleme şansımız oldu. Yani üç tarafın da kendine ait senaryoları olacak ve bunlar bir noktada kaçınılmaz olarak ortak düşmana karşı birleşecekler.

Oynanış elementlerini az çok biliyoruz ama Viking senaryosu bize daha sağlam fikirler verdi. Oyunun tamamında rakibinizin yaptığı darbeye karşı yöne doğru pozisyon alıp atakları savunmanız gerekiyor. Bunu son anda yaparsanız rakibinizi afflatıp, karşı saldırı yapma imkânı da buluyorsunuz. Oyunda bu şekilde birebir olarak kapışacağınız düşmanlar olduğu gibi çitir cerezlik, eğer karşımazsanız sizden uzaklaşan ve tek darbeye hakkından gelebileceğiniz "minik" askerler de mevcut. Yani For Honor'dan bir *Die by the Sword* kadar ölümlüze geleni biçtiğiniz *Dynasty Warriors* havasına da alabiliyorsunuz.

For Honor, sunduğu sıra dışı mekanikleri ve sağlam orta çağ atmosferiyle yeni bir marka ve hatta bir seri olabilecek potansiyele sahip duruyor. Elbette bu konuda önemli olan sadece oynanış elementlerine güvenilmeden, sağlam bir hikâyenin de tarife dâhil edilmesi. E3 2016'da gördüklerimiz bazı fazlasıyla tatmin etse de Ubisoft'un bu tarife yeni bir *Assassin's Creed* pişirip pişiremeyeceğini zaman gösterecek. **AU**



27 EYLÜL 2016

Yazın: Hayranlar, Ömer, Çiğdem, Mustafa, Fırat, R. Ö.

FORZA HORIZON 3

Bugatti mi hızlı, kangurular mı?

Forza serisi "bir simülasyon, bir arcade" mantığını sürdürüyor ve serinin arcade ayağı Horizon'un üçüncüsüyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

İkinci oyun "açık dünya yarış oyunu nasıl olur"un kitabını yazmıştı resmen. O yüzden yenilik anlamında üçüncü oyundan çok anormal şeyler beklememek gerek. Ama en azından ikinci oyunun biraz değiştiği olmanın ötesine geçmesini bekleyebiliriz ve yapımcılar bu konuda gayet sağlam adımlar atmışa benziyor.

Her şeyden önce oyun alanımız bu kez Avustralya. Açık dünya yarış oyunu için herhalde en uygun coğrafyalardan biri olsa gerek. Nispeten az alışık olduğumuz doğasıyla bayağı yeni bir his vermesi başarmışlar gibi. Tabii Avustralya deyince çöller, ormanlar, sahiller geliyor aklı, buraları yeni off-road araçlarımızda arşınıyor olacağız.

Şöyle bir ne var ne yok diye baktı-

şımızda da Horizon 2'dekinin yaklaşık 2 katı büyüklüğünde ve daha fazla çeşitliliğe sahip bir haritaya sahip olduğumuzu görüyoruz ki 2'nin haritası zaten süper genişti. Söylenene göre bu haritadaki her etkinliği tamamlamak 100 saatten fazla sürecekmis. Alâ derim. Araç sayımız da 350 imiş. Eh ona da alâ denmez de ne denir? Bir de oyunda çömez bir yarışçı değil de direkt yarışları vesaireleri düzenleyen sorumlu kişi olacağımız ve bu şekilde bir senaryo da varmış. Kulağa ilginç geliyor ama güzel olup olmayacağını söylemek için erken.

Kısacası hiç de ikinci oyunun gölgesinde kalmayacakmış gibi duran çok sağlam bir arcade yarış oyunumuz olacağı kesin gibi bir şey. Hatta sanıyorum Horizon 2'nin yapılmış en iyi arcade yarış oyunu olduğunu söylemek abartı olmaz, "Horizon 3 o seviyeyi yükseltecek gibi duruyor" derken bayağı kalları bir şeyden söz ediyoruz yani. **Ömer**

Binyorsun buna, açyorsun Chris Isaac Ten Wicked Game!





DAYS GONE

Tam bir işsizlik sigortası

"Zombi arkadaşlarınızı özlemiş miydiniz? Onları farklı oyunlarda farklı şekillerde görmek yetmedi mi? O zaman bir kez de böyle görün!" demiş olmalı: bu oyunu geliştiren Sony Bend studiosundakiler. Herkesin bir şekilde suyunu sıkımayla çalıştığı, artık sıkılacak bir tarafı kalmadığı için de kullanmaktan özenle kaçındığı bir tema ile karşı karşıyayız tekrar. Fakat bu bir PS4 özel oyunu. Arkasındaki yatırım büyük. Bu insanlar da aynı yemeği ısıtıp ısıtıp önümüze koymaya meraklı değildirler herhalde... Değil mi?

Gördüğümüz demo ve yapımcıların açıklamaları bu konuda çok meraklı olmadıklarının ipuçlarını veriyor aslında. Diğer oyunlardan aşına olduğumuz şekilde karşılaşmayacağız zombi sürüleriyle. Dikkatinizi çekerek **gürüh** diyorum. Yani kalabalık bu arkadaşlar.

Days Gone için gerilim kısmını zombileri üstümüze kalabalık sararak vermeye çalışacak. Ordu halinde üstümüze koşan zombileri defnetmek içine pek çok farklı yol çıkaracak karşımıza. Bunlardan belki de en farklısı çevre etkileşimi. Etrafınızda zombileri yavaşlatmak ve belki de durdurmak için kullanabileceğiniz nesneler olacak (kapı kapatma ve kırmızı varil bunların en belirginisi olsa da farklı şeylerin sözünü veriyor yapımcı ekip).

Tabii ki çevre etkileşiminin yanında silahları da en büyük güvencemiz. Bildiğimiz dünya yok olalı henüz 2 yıl olduğu için cephaneye açışınan oldukça zengin. Tabii bununla beraber tüm insanlık da yok olmuş değil. Bu da demek oluyor ki insanlar da en az zombiler kadar, hatta bana sorarsanız daha da fazla bizimiza bela olacaklar. Zaten yaptığımız iş bir nevi paralı askerlik. Muh-

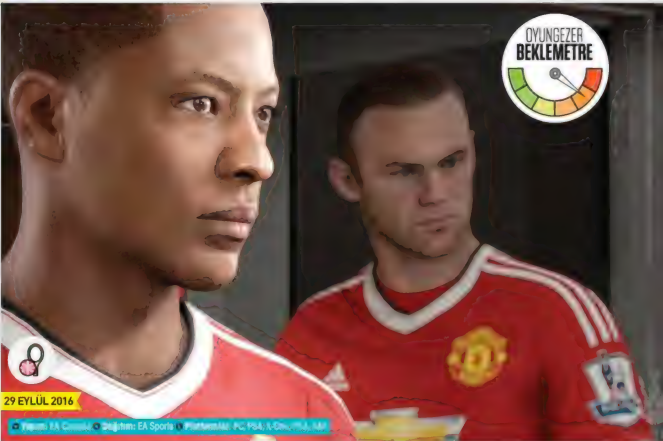
temelen birden fazla grup ile etkileşime girip, onlardan görev alarak ilerleyeceğiz.

Bu noktada oyunun açık dünya olacağını özellikle belirtmem gerek. Motorumuza atlayarak gezinebileceğimiz dünya ise Pasifik Kıyısı taraflarını, ağırlıklı olarak da Oregon bölgesini içeriyor. Açık dünyada alışık olduğumuz gündüz gece döngüsü ve gecelerin daha tehlikeli olması klišeleri Days Gone'da da mevcut durumda.

Şu ana kadar okuduklarınızı sizi heyecanlandırmadıysa yayınlanan demoyu seyrederim. Çünkü Days Gone'in asıl etkileyici olduğu taraf sıkıcı gelen zombi temasını farklı bir gerilim ile verebilmesi. Bununla birlikte craft sistemi, yaşayan bir dünya(ı), hikâye sunumu gibi unsurları da iyi kotasabilmeleri gerekiyor. Çünkü olay PS4 özel oyunu olduğunda beklentilerin çok daha üst seviyeye çıkması gibi bir gerçek var elimizde. **-Enis**

Yürüyen Bir Kılış mı?

Ana karakterimizi daha önce Force Unleashed oyununda başrol olarak görmüştük. Sam Witwer isimli aktörümüz bu kez eski bir motosiklet çetesi üyesi, yeni dünya düzenindeyse bir paralı asker. Üstelik sevdiği kadını da kaybetmiş. Uzaktan bakıldığında tam bir yürüyen Amerikan kılışı gibi duruyor, umarız karakter derinliği anlamında beklentilerimizin zirvede olduğu şu günlerde her şeyi kılış olarak bırakmazlar.



29 EYLÜL 2016

Yayın: EA Sports • Geliştirici: EA Sports • Platformlar: PC, PS4, Xbox One, Wii U

FIFA 17

Değişim her zaman iyi midir?

A çıkışı "bu sene E3'te en çok neye şaşırdın?" diye sorarsanız size vereceğim ilk üç cevaptan biri ilginç şekilde FIFA olur. Stabil ve iyi çalışan bir oyun motorunu tamamen geride bıraktı. FIFA. Serinin yeni oyunu FIFA 17'de artık Frostbite grafik motorunu göreceğiz. Tabii bununla birlikte daha farklı bir oyunun mekaniğine de yerlen açacağımızı söylemeliyim.

Her FIFA oyununda olduğu gibi bunda da ilk başta kendinizi garip ve yabancı bir oyun alanına hissedebilirsiniz. Yukarı mahallerin sahası gibi gelecek size. Her ne kadar oynattırlarda fark olsa da FIFA 14, 15 ve 16 arasında kalın çizgiler koyabileceğimiz net farklar yoktu. Ancak bu kez daha ilk pastan bu farkı görebiliyorsunuz.

İlk olarak FIFA'nın artık daha hızlı bir oyun yapısına büründüğünü söylemeliyim. Bunun sebebi oyuncuların hızlanması vb. şeyler değil. Topu daha iyi çevirebilmemiz, daha iyi savunma yapabileceğimiz gibi etkenler oyunun akmasını sağlıyor. Bu sayede oynanış hızı artmasa bile top çevirme hızımız artıyor. Kayarak müdahaleler de eski oyunlara nazaran çok daha işlevli halde. Eski FIFA'lardaki gibi riskli bir savunma cinsi değil artık kayarak top kazanmak. Açıkçası bu da işi biraz arcade'leştiriyor.

Hücumdaşı şutun çok daha doğal bir hal aldığına altını çizmeliyim. Aslında şutlara bu doğrultu katan biraz da kalecilerin yeni animasyon-

ları olmuş. Ceza yayının üzerinden vurduğumuz, yere yakın giden bir şut, kalecinin kurtarmasının ardından havalanarak direğe çarpabiliyor. Eğer aynı şekilde gol de olabiliyorsa ilginç şeyler göreceğiz demektir. Bu durum kalecilerin etkileşime girdiği her top için geçerli aslında. Topun kalecinin sekerek yakınına düşmesi, "iki hamlede topa sahip oldu" repliklerini birebir yaşatacak gibi.

SERBEST NİŞAN ALMA

Gelirim direkt göze çarpmak yeniliklerden



The Journey

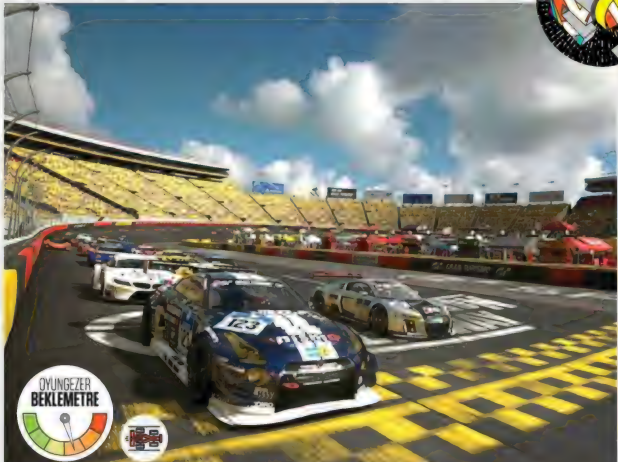
Artık oyunun yeni bir hikâye modu var. The Journey modunda Alex Hunter isimli bir oyuncuyu yöneteceksiniz (kendî karakterinizi yaratamıyorsunuz). Fight Night Champion oyuncular az çok tahmin edebilecektir bu modu. Ara sahnelerle bezenmiş, Mourinho, Wenger gibi İngiliz ligi menajerlerin birebir aktarıldığı bir hikâye olacak. Üstelik ara sahnelerin gayet iyi hazırlandığını ve diyalogların seçimlerimiz doğrultusunda söze döklüldüğünü de eklemeliyim.

birine, duran toplara. Sizi bilmem ama ben orta saha ile ceza sahası arasında bir duran topun da orta açılarak kullanıldığını görmedim. Genellikle hep pas verilerek kullanılır bu duran toplar. Bunun en büyük sebebi FIFA'nın bu konuda oyuncuların zor durumda bırakması. Tam anlamıyla topun nereye gideceğini kestiremediğimiz gibi açılan top bir de rakibe giderse kontrann kralını yiyebiliyorduk.

Yeni oyunumuzdaysa bu durum için farklı bir sistem geliştirilmiş. Artık kamera açısı oyuncunun omzuna geçmek yerine olduğu gibi kalıyor (Telekamasındaymış gibi) size bir yuvraklık imlec veriliyor. Bu imlec nereye götürürseniz orta o tarafa doğru açılıyor. Eski oyunlara göre isabet oranı hayli yüksek ortalar çıkarabiliyorsunuz. Ama birazcık fazla isabetli geldi bana bu ortalar, umarım istismar edilmez. Tabii "bana gelmez öyle şeyler" diyenler eski sistemi de kullanabilirler, ya da bir oyuncu seçip doğrudan ona oynayabilirler.

ARCADE DEMEK İSTEMİYORUM AMA SANKİ...

Sanki oyun için düşünülen bu hızlı yapı oyunu -bakın "sanki" diyorum- birazcık arcade'e kaydırıyor. Devamlı kaliteli takımlarla maç yaptığım için de bunu söylüyor olabirim. Erken bir sonuca varmak zor. Fakat yaptığım 6 maç, sonunda "olumsuz" dediğim yerine, birazcık düşündürdü. -Enis



18 KASIM 2016

• Yapım: Polyphony Digital • Dağıtım: Sony • Platformlar: PS4

GRAN TURISMO SPORT

Ana oyundan azı, yan oyundan fazlası

Yeni, adı 7 olmayan Gran Turismo'muzu da E3'te bayağı bir tanıtma şansımız oldu. İyinin teknik tarafına bakarsak GT6'nın zaten gayet sağlam olan sürüş dinamiklerini kullanan, görsellik olarak işi artık iyice abartmış bir oyuna karşı karşıyayız. 4 sınıftan birine ait 117 araç, toprak olanlar da dâhil 19 pist DZ varyasyonu, VR desteği, asırı gelişmiş ve çok sık duran bir fotoğraf modu ve daha da etkileyici duran araç kişiselleştirme seçenekleri var Sport'ta.

İnsan ve pist sayısının birkez az olmasınysa oyunun mantalitesinden ki temet değişikliğe bağlayabiliriz. GT Sport yine en yüzy özünü bir tek küçük oynama sunacaktır. Arın isminden de anlaşılabileceği gibi esas olarak işin e-spor kısmını eğiliyor. FIA'nın /Ulusal Arası Otomobil Federasyonu da desteğini

alan GT Sport yılda iki dev turnuva ve sayısız küçük çaplı turnuva düzenleyecek olmasıyla, hatta en iyi oyunculara resmi yarışçı lisansı bile verecek olmasıyla bu konuda bayağı iddialı. Forza, Project CARS gibi oyunların belli bir başarı yakaladığı e-spor alanında kendine yer edinebilecek mi, bu merak ettiğim birinci konu. Merak ettiğim ikinci konuya işin e-spor tarafıyla fazla ilgisi olmayan çoğunluğu tatmin edebilecek bir yapıyı olup olmayacağı, "Serinin başındaki" Kazu-san "bu aslında ismi 7 olabilecek kadar gelişmiş bir oyun" falan dese de hepimiz biliyoruz ki bu 7 çıkana kadar idare edeceğimiz iri bir yan (yanı: Bakalım...)

İki üç hafta etmedik bir kumar sürüşün ve yarış heyecanının geniş perdesinde olma olmasınca Gran Turismo'dan bahsediyoruz...



VR desteği, asırı gelişmiş ve çok sık duran bir fotoğraf modu Gran Turismo Sport'ta.



2016

Yılın En İyi Oyunu • Yılın En İyi Strateji Oyunu • Yılın En İyi Taktik Oyunu

MOUNT & BLADE II BANNERLORD

Kale kuşatma sanatı

Mount & Blade'i çokça oynadığımız bir insan olarak kale kuşatma savaşlarının bir noktadan sonra seğilimaya başlamasına çokça içlerim. "Yine benzer bir rutine karşılamak istemiyordum" diyordum ki Taleworlds imdadına yetişti; Bannerlord'da yer alan yepisiyi kale kuşatma oyununun E3 2016'da gösterdi.

İlk olarak beklenen sorunun cevabını verelim: Artık daha bir kumandanız! Kale kuşatmalarında sadece ordunun hareketlerine değil; mancınık, koçbaşı, merdiven gibi oyuncaklarınıza da yön veriyoruz. Kuşatma öncesinde ufak bir strateji ekranından hepsini belli yerlere konumlandırıyor ve aktif olarak savaşın içerisindeki durumlarını görebiliyoruz. Hatta görmekle de kalmıyor, bir el atarak yardımcı da olabiliyoruz. Mancınıkla surların tepesindeki askerlere ve kale duvarlarına zarar veriyoruz, koçbaşı ile kale kapılarını yıkabiliyoruz, merdivenler ile surların dibine giderek kendimizi kalenin içine atmaya çalışabiliyoruz. Hepsini kulağa ve göze güzel geliyor ama ufak bir soru işaretim de yok değil: Umarım bu

oyuncaklarımızın çeşitliliği yeterli olur; oyunda kendimizi geliştirdiğimiz kuşatma silahlarımızı da geliştirebiliriz (olur olur, inanıyorum ben :) Bu arada saldırın ekibinin yeni oyuncakları gelişmiş savunma ekibinin artımlarını topladığını düşünmeyin. Onlar da yeni cicilere sahipler. Surların üzerine kurulu ok-yay düzeni gibi tanıdık silahların yanında filmlerden alışık olduğumuz, tam kapılara dayanıldığı sırada tepeden düşmanın üzerine atılan alevli toplar gibi atmosferik şahane silahlar da var.

Buraya kadar bahsettiklerimizden de anlayabileceğiniz üzere artık için için kapılanna dayanma kısmını, sıkışıp kaldığımız ve surları merdiven kılmaya çalıştığımız bir saldırı olmayacak. Farklı noktalardan kaleye girmeye çalışacak, düşmanları birkaç noktadan kıştırmamın hesabını yapacağız.

KALENİN ÖTESİ

Savaşın ilk kısmını başarıyla atlatıp surları aştıktan sonrasıyla karşıyoruz M&B oynayanların

aşına olacağı bir ortam dünyayı. Yine büyük bir cümbüş ve herkesin birbirine girdiği bir savaş alanı var. Fakat stratejik derinliğin kaleye girdikten sonra kaybolduğunu düşünmeyin. İzlediğimiz E3 videosunda merdivenler aracılığıyla surların üstüne çıkan saldırı tarafı bir an önce o taraftaki düşmanlardan kurtularak aşağıdaki askerlere kapıyı açmaya çalışıyordu çünkü aşağı taraftaki kale kapısı henüz kınlanmadığı için askeri kuvvetlerin hepsi içeri girememişti. Bu da demek oluyor ki kaleyi ele geçirmek için katkısız bir şekilde düşmanı öldürmeye odaklanmak yerine savaş esnasında da avantajı elimize alacağımız hamleler yapmamız gerekecek. Daha ne olsun!

Tek bir kale savaş videosuyla ben gazı almış bulunmaktayım. Bunun üstüne oyunda farklı tipte kalelerin olacağını ve bu kalelerin de farklı sürprizler içerebileceği fikriley kendimi kaybedebilirim... Hele şehir kuşatmasını aklıma bile getiremiyorum! Şöyle ordunuzun bağıdasınız, at üstündesiniz... Şehir de karşınızda... Off bet! **Enis**

STATE OF DECAY 2

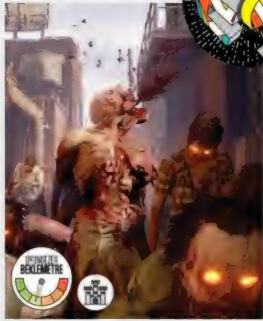
Beklentiler paramparça oldu, devam oyununun adı State of Yataş değil...

2013 yılının, kalitesine göre en az övgü almış oyunlarından biriydi State of Decay. Xbox 360 ve PC için tasarlanan yapım, açık dünya üzerinde sığınak kurma ve geliştirmeye, kaynak toplamaya, zombileri türlü yöntemlerle pataklamaya ve bunları farklı özelliklerle sahip hazır karakterlerle yapmamıza olanak sağlıyordu. Animasyonların hafif gödüklüğü ve birbirine benzerliği, dövüş sisteminin çok çeşitlilik sunmaması haricinde beğenerek 50 - 60 saat kadar oynamıştım ben de ana oyun ve DLC'sini.

State of Decay 2, iki özelliğiyle gözde çarpıyor: CryEngine yerine Unreal 4 ile geliştirilmiş oyun fizikleri ile (oyun içinde göreceğimiz) animasyonlar çeşitlenmiş ve daha hoş, gerçekçi

bir hale gelmiş. Diğer yenilik ise, yapımcıların açıklamalarına göre, oyuncu topluluğundan gelen isteklere göre şekillenecek ortaya çıkmış: Toplam dört oyuncuya kadar oynanabilen bir co-op modu. Zombi kalabalığı tarafından sıkıştırıldığımızda bir işaret fişegi atarak çevrimiçi oyunculardan yardım isteyebileceğiz. İyi bir "üçüncü gözden aksiyon co-op" oyunsever olarak şimdiden merakla bekliyorum bu yenilikleri.

E3'te gösterilen, yaklaşık 3 dakikalık resmi tanıtım filmi de merak ve heyecanı beslemeye yetti. 2017'de gözüm üzerinde kalacak Undead Labs; erteleme haberi vermemeni diliyorum! -Noyan



PROJECT SCORPIO

ÇOK DA GELMESİ İSTENMEYEN YENİ TEKNOLOJİ

Microsoft'un E3 2016 konferansı ilginçti. Bir yandan güzel haberler gelir ve konsol ailesi büyürken, diğer yandan bu büyüyen ailenin neden tamamen gereksiz olduğunu öğrendik aynı konusmalar esnasında. Xbox'a özel oyunların tamamının PC'ye de gelecek olmasından mütevellit, konsolların pek bir esprisi kalmayacak gibi. Ama öte yandan Project Scorpio gerçekten güçlü bir alet ve kendini aldırma için tek sebebi özel oyunlar olmayabilir.

Gerekliği tartışılabilir olan bu yeni nesil-olmasa da-öyle lanse edilen konsolumuz teknik özellikleri açısından rakiplerini gence bırakabilir gibi görünse de bu kesin değil. 8 çekirdek işlemci, 6 teraflop'luk performans verebilecek ve hem VR hem de 4K çözünürlükte oyun oynama deneyimi için uygun, hatta bir umutla ideal ağırlık olacak Scorpio. En büyük rakibi olan Sony, PS4 Neo için resmi bir açıklamayı henüz yapmamış olsa da elimizdeki bilgilere göre Scorpio

ikisinin arasındaki daha güçlü ağırlık gibi görünüyor. Tabii saf güçten ziyade performans önemli ki onu ancak deneyerek görebileceğiz ve o da 2018'de olacak gibi görünüyor.

ÇOK TATUYMIŞ DA, OLAYI NE BUNUN?

Project Scorpio'nun en büyük amacı elbette ki Xbox cephesini sanal gerçekliğe hazır hale getirebilmek. PS VR'in piyasaya kendine güvenen bir giriş yapması beklendiklerinden Microsoft da karşı hamlesini Scorpio ile sağlam bir zeminde başlatmak istiyor. Bu konudaki avantajı, söz konusu VR olduğunda performansın çok büyük önem arz etmesi ve PS4'un bile PS VR'la kullanılabileceği düşünülüğünde arada büyük bir performans farkı olacağı bariz. Öte yandan Microsoft'un Xbox oyunlarını PC'de de oynayabileceğiniz vaadi Scorpio'yu biraz sakat bırakıyor. "Madem konsol oyunları PC'de de oynanabilecek ve bundan sonraki

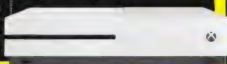
Xbox'lar sadece oyun oynatabilen PC'lere dönüşüyor, neden gidip de bilgisayar yerine Scorpio alalım?" diye düşünüyör insan. Bu sorunun cevabını henüz verebilmiş değiliz Microsoft yetkilileri. 4K çözünürlük, daha yüksek performans gibi zaten PC'de sahip olabileceğimiz yenilikler sunuyorlar yalnızca. Fiyat? Çok ucuz olmayacağını tahmin etmek zor değil. Phil Spencer böyle bir konsolu vaktinden önce açıkladıklarını da samimi olarak söylüyor zaten. Bu erkencilğin sebebi "oyuncularımıza mümkün olduğu kadar erken bilgi vermek istiyoruz ki gelecekte konsol almayı düşünüyorsa planlarını buna göre yapabilsinler" diye açıklasa da... yemezler. Bu açıklama büyük bir risk getiriyor yanında, projenin oldukça erken safhalarda yaptıkları açıklamalar sebebiyle ileride konsolun özelliklerini daha değiştirmek durumunda kalabilirler ve bunun tek sebebi oyuncularına saygılan olamaz elbette. Rakiplerinin bir adım önüne geçebilmek için yapılan hareketler bunlar.

Xbox One S

Microsoft'un konferansta tanıttığı tek yeni konsol Project Scorpio değil. Xbox One'in evini yanında taşıyor. Hissini alıp götürten, adaptörü içinde, neredeyse yarı yarıya daha küçük (tam olarak %40) versiyonu olan Xbox One S de tanıtıldı. 500 GB ve 2 TB'lık mod-

elleri sırasıyla 300 ve 400 dolara, Ağustos ayında satılmaya başlanacak bu küçük ama güçlü kardeşin Türkiye'ye ne kadara geleceğini bilemiyoruz tabii. Zaten aynı konferansta bu yeni aleti almak için ortada hiçbir sebep bırakmadıklarını duyurusu biraz havada kaldı. 4K desteği belki çok küçük bir sebep olarak sayılabilir ama "4K çözünürlükte oyun oynayacağım" diyerek

Xbox One S alan kişi; kişi olur gerçekten bilemiyorum. Eh, en azından son nesil konsolların bilgisayar kasası kadar büyük olmak zorunda olmadığını görmüş olduk, teşekkürler Microsoft'a cum.



E3 2016

Konfereansları

Oynadıkları kadar, oynayacağı oyunlar ve teknolojileri merak eden oyuncuların en büyük hobisi, gece gündüz demeden uyanık kalarak E3 2016 konferanslarını takip etmektir. Bu yüzden gerek yerinde gerekse de ekranlarınızın başında konferansları takip eden sonuna izleyerek bazı küçük detayları sizler için derledik. -Ali

MICROSOFT

Xbox One sahiplerinin nasıl hissettiklerini anlamak için aklı okumaya gerek yok. Birilerinin sizi, size özel yapılan bir partiye çağıracağını ama gittiğinizde kimsenin sizinle ilgilenmediğini düşünün. Microsoft'un bol duyurulmuş ve bol oyunu sunumlarında işte tam olarak bu oldu.

Daha güçlü ve kompakt Xbox One S1 gördük, çınar bir PC olma potansiyeline sahip Project Scorpio'yu ilk kez duyduk. Hepsinden önemlisi daha önce Xbox'a özel olan sayısız oyunun bundan sonra PC'ye de çıkacağını öğrendik. Bütün bunlara rağmen, bu oyunların PC'de oynamak yerine Xbox One satın almamız için bir neden sunamadı bize Microsoft.

Sözün özü Microsoft konferansında başanık olmaları için gereken her şey vardı var olmasına ama Xbox One için düğün bir yıl planı yoktu karmazda. İnanın Microsoft seneye çıkıp "Xbox One'dan saldıktı, kusura bakmayın" derse hiçbirimiz şaşırmağaz.

KONFERANS KARNESİ

- Duyurulan konsol sayısı: 2
- Unutulan konsol sayısı: 1 (Xbox One)

- Sunum kalitesi: w w w w
- Xbox One sahiplerinin mutluluğu: w
- Konferansta içinde PC olan cümle sayısı: 1231513452
- Üvey evlat almış ekipman: Kinect

EA

Electronic Arts konferansları her zaman eğlenceli olur. Gerek yaşanan aksaklıklar, gerekse de oyunlarla alakalı olmasa da ünlü oyuncular için sahneye çağırılan şahsiyetler sayesinde ortada fazla duyuru olmasa bile yüzümüz her zaman gülmüştür. Bu sefer için komedi elementi futbol dehası Mourinho oldu; Sahneye çıkıp, FIFA 17'nin İngiliz teknik direktörleri övmesi beklenirken yapımcılar "Kaya kaya dördümüzü mü koydunuz?" diye azarlaması belki de bir süre Electronic Arts'ın sahneye ünlü çıarmasına yol açacak.

EA Konferansı bir televizyon programına benzetsaydık muhtemelen Seinfeld olurdu. Ortada oyunların ismi olmasına rağmen ilginç bir şekilde kendileri yoktu. Farklı firmalar, yapımcılar Star Wars oyunları yapacaklarından, Star Wars'un aslında ne güzel bir şey olduğundan bahsettikleri bol bol. Bir de o övdükleri Star Wars oyunlarını görebilsaydık çok güzel olacaktı.

Bir de bütün ünlülerin kafasını iyi olduğu bir Battlefield 1 oynama seansı oldu ki ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Hiçbir şey olmasa bile Battlefield'in iyi kafayla oynanabileceği fazlasıyla kanıtlanmış oldu o gece.

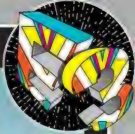
KONFERANS KARNESİ

- Hazırlanan Star Wars oyunu sayısı: 1000
- Gösterilen Star Wars oynama videoları: 0.5
- Aynı dönemde çıkarılacak FPS sayısı: 2
- Ölümüne gönderilen FPS oyunları: 1 (Titanfall 2)
- Kafası iyi ünlü sayısı: 50+



UBISOFT

Ubisoft konferanslarına son dönemde güvenmiyoruz sevgili okurlar. Çünkü geçmişte yaptıkları oyunların olduğundan daha iyi gösterme huyları bizi fazlasıyla rahatsız ediyor. Ne o hayran kaldığımız Watchdogs videolarındaki gibi çıktı ne



de Division 0 mühteyem videosundaki kalitesi gerçekten sahipti.

Ubisoft konferansı bu yüzden biraz da de-
duktör gibi izledik. Fazla iyi detaylara gönderim
karak baktık, inceledik de inceledik. Ghost Re-
con Wildlands'ın fazla güzel durması dışında bizi
korkutan fazla ilginçlik olduğunu söylemeye-
ceğim. Konferansta bu sene ayaklarımızı yerden
kesen bir duyuru olmadı açıkçası. Watchdogs 2
gibi kıması kaçınılmaz bir oyunun haricinde
geriye kalan önemli büyük yapımların tamamın-
dan haberdardık zaten.

KONFERANS KARNESİ

- Fazla iyi gözükten oyun videosu: 6
- İçinde köpek olan oyun sayısı: 2
- Duyurulan Prince of Persia oyunun sayısı: 0

SONY

Bu işi Sony düzgün yapıyor arkadaş. Firmayı,
oyunlarını, politikalarını sevmesiniz bile Sony
konferansı başladığında ister istemez heyecan-
lanıyorsunuz. Sony gereksiz ünlülerle, saçma
yapımcı röportajlarıyla ve gereksiz espilerle
zamanımızı çalmadı.

Hepimizin istediği oyunları çater çater önümü-
ze koydu önce. God of War ile Kratos'u görünce
heyecanlandık, The Last Guardian'ın sonunda
çıkacağını görünce mutlu olduk. Daha önce hiç
adını duymadığımız Detroit: Become Human ve
Death Stranding gibi yeni markalar da resmen
işin tuzu biberi oldu.

Sony öyle bir yoğunluk ki bizi artık ne verseler
benimseyip almaya hazırız ki, bu noktada Play-
station VR devreye girdi. Biraz sanal gerçekliğe

alışıyorsunuz Sony'nin duyurduğu VR oyunlarının
çoğunun çok iyi gözükmediğini anlıyorsunuz.
[REZ VR hariç]. Buna rağmen o gazla ne öne-
rile, ne tavsiye edile sevmekten alışı geliyor
insanın. Yalan söylemeyeceğim, Final Fantasy
VR deneyimi hayatımda gördüğüm en silici şey
olabilir.

KONFERANS KARNESİ

- Büyük haberler: 5+
- Sakıncı VR oyunları: 3
- Laf ebeliği yapan sunucular: 0

BETHESDA

Bethesda bu fuarda biraz tasi tarağı toplamış,
bir ayağı çukurdur bir dede izlenimi verdi bize.
En önemli oyunlarını arda ardına çıkardığından
yorulmuş, fuara da nezaket icabı gelmiş bir
firma vardı karşımızda. Bu durum sunumlarda
da az biraz hissediliyordu.

Skyrim Remaster ve Quake Champions gibi
herkesin konuşup kimsenin oynamayacağı
oyunlara ek olarak Doom'un en vasat kısmına,
yani çok oyunculu içeriğine DLC çıkaracak ol-
maları o kadar da ilginçlik çekmedi. Dishonored
2 de olmasa sanırım çoktan uyuya kalmıştık.
Neyse ki Dishonored 2 için gösterilen oynanış
videoları, serinin hiç olmadığı kadar güçlü ve
etkili şekilde geri dönüşünü müjdelere niteli-
teydi.

KONFERANS KARNESİ

- Overwatch'ı konu çağırmaya umurlar: 1
- Kimsenin duyurusunu görmek istemeye-
ceği indirilebilir içerik sayısı: 3
- Videosundan hiçbir fikir edinemediğimiz
oyun: Prey



Kazanan Kim?

Her ne kadar oyun fuarlarının en önemli ele-
mentlerinden biri oyuncuların kazanma beliri-
lenmesi olsa da, bu sefer kazanma uzun vadede
görecemizi düşünüyoruz. Sony gelecek
bomba oyunları kısa vadeli zafere garanti-
lenmiş olsa da, Microsoft'un konsol ve PC ek-
osistemlerini bir araya getirme planıyla başarılı
olması durumunda taşlar yerinden fazlasıyla
oyunacak gibi duruyor.

Oyuncuların bu noktada kaybedenler olduğun-

dansa fazla şüphem kalmadı. Haddinden erken
gelen yeni nesil konsollar, artık cep telefonu
gibi zaman içinde konsol değıştireceğimizi
gösternyor. Bu durumda konsol sahipliğinin
klasik, "Sen o PC'yi güncellerken ne kadar
para veriyorsun baki" savunmasının da geçer-
siz olduğunu görülebiliyoruz ileride.

KAYIP ARANIYOR

Kinect ve Bulut teknolojiyi kaybettim, hüküm-
süzdür. Ayrıca bu sene hiç yeni MOBA oyunu
duyurusu da görmedik. Sağlıklarından endişe
ediyoruz :/



21 EKİM 2016

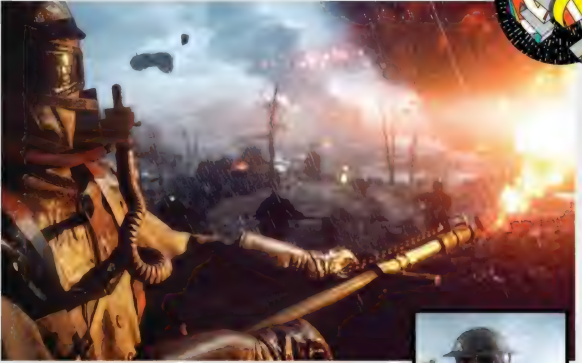


Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch, Android, iOS

BATTLEFIELD 1

Uzay çağı mı sanmıştınız? Hayır! Geçmişe, modern savaşın temelini yeniden kazmaya gidiyoruz...

YAZAN ENİS KIRAZOĞLU & NURETTİN TAN



Itiraf ediyorum. *Battlefield* serisinin multiplayer modlarının sıkı bir takipçisi değilim. Elbet oynuyorum, elbet takip ediyorum fakat içindeki multiplayer sıklığını hâlâ kıramadım. Belki bir noktada yıkacağım bu duvar ama daha ulaşamadım o noktaya. Fakat multiplayer karşısındaki bu çetin, bu azimli duruşuma rağmen *Battlefield*’in multisini oynama şansını görünce Londra biletinin üstüne aç kurt gibi atıldığımı ve delicesine heyecan yaptığımı da söylemeliyim (resmen karaktersizmişim!). Ama yoo dostlar, yooo! Her ne kadar oyunu oynamış olsam da bu yazı bana değil, bu oyuna yıllarını vermiş insanlara ait olmalı, Nurettin’e ait olmalı! İşte karşınıza alkışlarla Nurettin!

(Bu arada ben satır aralarında olacağım. Hem oynadıklarımı sizlere aktarmak hem de birkaç hoş bilgi için :)) – Enis

Yüzünde bir gülümsemeyle sahneye çıkar, Enis! Eteşekür eder ve mikrofona alır
Bu senenin en önemli bombalarından birisi, benim her daim *Call of Duty*’ye tercih ettiğim *Battlefield* serisinin Birinci Dünya Savaşı temalı *Battlefield 1*. DICE araya *Star Wars Battlefront*’u ve *Battlefield: Hardline*’i koyarak seriyi biraz ara vermişti. Aslında biraz dediğime bakmayın, aradan üç sene geçmiş. Bu üç sene içinde *Call of Duty*’nin her oyunda biraz daha geleceğe odaklanması, oyuncuların gelen şikâyetlerin yavaş yavaş yükselmesine neden olmuştu. Bu şikâyetler *Call of Duty Infinite*’in tanıtım videosunun Youtube’de en az sevilen videolar arasına girmesiyle tepe noktasına ulaştı. DICE da bu bariz mesajı görmezden gelmedi; insanlar fütüristik savaşları değil İkinci Dünya Savaşı’nı görmek istiyordu. Muhtemelen bu talep DICE’a fazladan bir adım daha atma cesareti verdi ve ekip güzel bir sürpriz yapıldı. Birinci Dünya Savaşı’na götürceğini açıkladı. Aslında bunun sinyaliyi iki sene önce ızın, bir binanın duvarından içeri girmiş kişi bir uçak resmiyle almıştı ama sizlerin kaynağı belli olmadığı için

kimse emin olamamıştı. Nihayetinde, bugün artık her şey net; içinde Osmanlı İmparatorluğu’nun da bulunacağı *Battlefield 1* yolda ve biz de onu karşılamak için şimdiden kapılara çıktık.

BFT hakkındaki her şey beni çok heyecanlandırıyor. Ama en heyecan verici özelliklerinden birisi 64 kişilik çoklu oyuncu desteği. Bana kalırsa, bu kalabalık ortamın vereceği zevkten ziyade bu kadar fazla oyuncuyla gireceğimiz haritaların konseptleri müthiş olacak. Şimdilik DICE tarafından açıklanan dört adet harita var: **Amiens, The Saint Quentin Scar, Monte Grappa ve Empire’s Edge**. 64 kişi karşı karşıya oynarken küçük görev noktalarını ele geçiremeyeceğimizden eminim. Ne kadar çok oyuncu, o kadar büyük savaş alanı olacağı için 32 kişi koca bir kasabayı düşman işgalinden korumaya çalışabiliriz. Haritalardan Amiens, İngiliz ve Alman güçleri arasında böyle bir şehir kapışmasını konu alıyor. E3’te izlediğimiz The Saint Quentin ise yarı açık alan - yansı da yıkık bir kasabada geçiyordu. Monte Grappa’da yüksek tepelerdeki bir kaleye saldıracağız. İtalyan ve Avusturya-Macaristan güçlerinin karşı karşıya geleceği haritada zepinlerin ve özellikle topçuların öne çıkacağı düşünülüyor. Empire’s Edge ise deniz savaşlarına, zirhli savaş gemilerine odaklı. Kısacası DICE hava, kara, deniz demeden her türlü savaş alanına hazırlıyor bizi. Bunlar arasında ben en çok, oyuncu sayısının fazlalığından dolayı şehir kuşatmalarını merak ediyorum. 32 kişiye karşı bir kasabayı veya şehri korumaya çalışmak... Çöllerde, ormanlarda ve şehirlerde savaşmak... Düşündükçe tüylerim diken diken oluyor!

(Bu noktada devreye gireyim. Oyunu deneme fırsatı bulduğum haritada açıkçası atmosfer olarak da oyun anlayışı olarak da Birinci Dünya Savaşı’nın hissedememek en büyük problemim oldu. İçin tek kişilik kısmına değiniriz, fakat multiplayer anlamında atmosfer *Battlefield 4*’ten çok da farklı değildi. Fakat bu demek değil ki



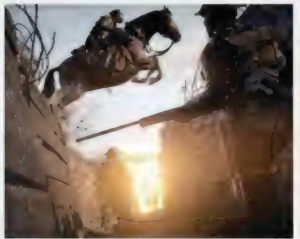
SİLAHLAR VE ZIRHLAR

Siz de oyunu ilgili ilk videoyu seyrettiğinizde “Ulan 1910 larda böyle silahlar var mıydı?” sorusunu sorulmuşsunuz doğru yerdesiniz. Evet, vardı. Yani tam olarak öyle değil, ancak tahmin ettiğimiz kadar “ükel” de değildi silahlar. Özellikle savaş süresince tüm ülkeler silah geliştirebilmek adına pek çok atılımda bulunduğu için savaşın ilerleyen dönemlerinde teknoloji anlamında silahların seviye atladığını söylemeliyim.

Fakat bu durum BFT gibi bir oyun için yeterli olacak mı dersanız, cevap “hayır”. Oyunun yapımcısı DICE, birebir olarak savaşta ki teknolojiyi kullanacak, o noktada bir sınırtımız yok. Fakat o dönem çok da yaygın olmayan silahları daha yaygın hale getirmek gibi oynanışı keyifli hale getirecek unsurları eklemekten de çekinmeyecekler.



Savaşın sonra sadece istatistiklere rakam olarak eklenen askerler, BF1'in farklı cephe hikâyelerinin ana elementi olacak. Oyun, ruhunu bireysel hikâyelerden almaya planlıyor.



atmosfer yavan. Hiç de değil!

Hayatı geçirdiğim ilk andan itibaren tüm yaşamla daima karışık gümbür gümbür bir savas atmosferi altında yaşadım. Bulundduğumuz topraklar ufak kasabalarından oluşan ancak çoktan bozalmıştı, duvarları hasar almış binalarla dolu geniş bir araziydi. Araziye adım atar atmaz sağımdan solumdan yivir vizir geçiyor araçların arkasından kendimi kollamaya çalışarak B noktasına doğru hareket geçtim. Elimde dürbünü bir tufek vardı. O yüzden yüksek bir noktaya çıkarak gözlem yapmayı planlıyordum. İlk hedef B noktasını ele geçirmekti. Kendi birliğimden 4 piyade 7 ye doğru hareketle geçenken ben hedefi nispeten uzaktağın göre bir yerde düşmanları saptamaya çalışıyordum. Tam "vey arkadaş ortama bak b"e fısıltılarıyla atmosfere kendimi kaptırırmış aşkıdan gelen çatışma sesleriyle dikikattı mekân B noktasına çevirdim. Ele orada, iki düşman asker dürbünümde duruyordu. 4 el atışından ilkinin ardından tek atışla ikincisini indirmeyi başardım. O sırada düşman sayısı biraz kabarmaya başlayınca ben iyice kendimden geçerek tüfeğimle saldırıyama başladım. Yerimi de belli etmediğime sevinirken sok kulgulmda bir gümbürtü koptu. Artık biri bomba mı attı, yoksa hava saldırısı mı yedim bilmiyorum ancak bulundukları canan duvarları büyük bir gücüyleye doğaldı (yıkılabilir gazve sahane). Nö gibi açkık kalmanm verdiğdi cevap tabancamı çekip bulunduk yorından aşığı attımdı. O sırada B noktasında iyice kalabalıklaşmaya başlayan düşmandan birisi de

kapdın çıkıyodu. Göz güzde galdı. Birbirimize sıkık
kalk fıskes yemne blecek hale geldikdim son tala-
fımda kalan düğün siperdeler birine kendimi atmak
zoruunda kaldım. Düşman tam benim bulduğum
tarafa doğru isimi bitirmek için geliyordu ki bizim
mayaklardan bir tanesi elindeki süngüli silaha son
hız koşarak ve aynı anda da çölkük atarak düşmanın
tam sırtına süngüyü geçirdi -bu arada gerçekten de
ayun çölkükleri karakterizin başlığını yorusu sapla-
rından bana bir kez bile bakmadım 8 noktasını
içlerine doğru koymaya devam etti. Ben de kalkanğım
pişine takıldım. Sonuçta ölmek için ölmeyi göze
almış, gözü dönmüş olsakerdik biz.

Şimdi bu benim "Tam olarak 1. Dünya Savaşı atmosferini hissedemediğim" halim... Bir de şehir kuşatma görevleri gibi zaafım olan ortamları düşünüyorum da, herhalde oraları oynarken delirebilirim. -Enis)

Beni düşündürdüren başka bir konu da zırlı araç savasları. Nihayetinde Birinci Dünya Savası sırasında, İkinci Dünya Savası'nın bol tankı metal canavarları henüz gün yüzü görmemişti. Sadece İngilizler tanka sahipti (çoğul konuşuyor muyorum bakın, "tanks" diyorum). Çünkü ilk tank İngilizler tarafından 15 Eylül 1916'da kullanıldı (savaş alanında askerlerin tank görünce yaşadığı şaşkınlığı hayal edin). Geliştirme aşamasındaki tankın casuslar tarafından öğrenilmesi ve yanlış yönlendirme yapılması amacıyla

NEDEN 1. DÜNYA SAVAŞI?

Beltiydi yahu" diyenlere bakma-
nın, herkese büyük sürpriz oldu.
1. Dünya Savaşı'nı seçilmesi.
ABD'nin geri planda olması
aslında beklendiği kadar etkili
savaşta sonunda DİCE etti. Pek
neden? Oyunun yapımcısı Danny
Boyle, "Bu oyunun amacı, bir
savaşın insanlara yarattığı
dramatik sonuçları göstermek
değil, insanlığın savaşın
sonunda nasıl yaşadığını
göstermekti." dedi. "ABD'nin
savaşta rolü büyük değil. Ama
dünya çapında ABD'nin
yeni bir "tek adam" olarak
Savaşçılar yeni ortam kalmadı"

Çok oyunculu haritalar şimdiden geçer notu aldı. asıl merak konusu olan tek kişilik senaryo... Belki bu defa?



«İngiltere suda ilerleyen paletli bir gemi yapıyor» söylentişi yayıldı. O yüzden bu araçların ismi tamamen "su tankı"ndan geliyor. Mark I adındaki ilk tank, içine 8 asker alan 28 tonluk metal bir canavardı (oyunda kaç kişiyi içine alacak bilmiyorum ama 8 kişi olacağını sanıyorum). Değirmek istediğim konu şu; Birinci Dünya Savaşı'nda her millette tank olmadığı için bunu oyunda denge terazisine nasıl taşıyacaklar? İlk çözümlü oyuncu tanıtımın Almanlar'da tank benzeri bir zırhlı gördük ama bana daha çok hafif zırhlı bir araç gibi geldi. Tamamen ağır zırhlı bir araca sahip olmak farklı ve oyunda stratejik açıdan büyük değişiklik yaratacak bir etmen. Şu da var ki DICE önce "teğlenceyi" hedef aldıklarını belirtti ve Battlefield 1'in tarihi olaylara yüzde yüz sadık kalmasının altını çizdi. Bu yüzden diğer milletlere de benzer araçlar vermiş olabilir. Nihayetinde Birinci Dünya Savaşı'nda zeplin de yoktu.

(Evet Nurettin'im, çok doğru bildin. Tüm sınıflara neredeyse benzer tipte zırhlılar sağlanacak gibi. Oyundığım kısımda öyle 8 kişiyi taşıyabilecek bir babayığıt görmedim, fakat gayet sağlam tanklar vardı.) Bknz: Silahlar ve Zırhlılar kutucuğu. -Enis)

Oyunda yer alacak milletler kısmı ayrı bir heyecan. Çünkü bu milletlerin içerisinde Osmanlı da var. Gerçi doğrusunu söylemek gerekirse ben buna kesin gözüyle baktığım için Osmanlı'nın açıklanmasına çok şaşırmadım. Çünkü Birinci Dünya Savaşı temelinde Osmanlı'yı yıkmak ve paylaşmak üzerine odaklanmış diyebiliriz. Milletler arasında Rusya ve Japonya olmaması ise gerçekten ilginç. Acaba diyorum bir ihtimal Battlefield 1 DLC'leri ile yeni milletler eklenir mi? Çünkü DICE artık her sene bir Battlefield oyunu çıkarmayacağını açıklamıştı. Bu yüzden oyuna eklenen DLC'lerin sadece birkaç harita ve bir iki yeni araç sunması çok anlamlı değil, oyunu uzun soluklu hale getirecek ve oynadıkça güzelleştirecek etmenler içermesi gerekiyor. Bana göre yeni milletler DLC'lerle gelebilir.

(Nurettin'e nota atışı için teşekkür ediyorum. Çünkü kendisi bu yazıyı yolladıktan bir gün sonra, Fransa'nın da DLC olarak multiplayer'a geleceği açıklandı. Bu arada Fransa hikâye modunda olacak. -Enis)

DÜNYA SAVAŞI HİKÂYESİ

Battlefield oyunlarının en çok eleştirilen alanlarından biri tek kişilik hikâye senaryoları. Seri hiçbir zaman Call of Duty'nin heyecan dolu hikâyesinin yanına dahi yaklaşmadı. DICE bu sefer (gerçi her defasında bunu söylüyorlar) tek kişilik senaryoya önceki oyunlardan daha fazla önem verdiğinin altını çiziyor. Mantıklı çünkü tarihin ilk büyük dünya savaşını konu alacaklar ve hence her zamankinden daha dikkatli olmalılar. Senaryolarda birden fazla karakteri kontrol edeceğiz, dolayısıyla savaş farklı milletlerin gözünden izleyebileceğiz. Sadece tarihi bir olay değil, kontrolünü aldığımız karakterlerin hikâyesini, neler yaşadığını, nasıl korktuğunu bize aktarmaya çalışacaklarını belirtiyorlar. DICE büyük cümleler kuruyor ama ben oyun çıkmadan ve tek kişilik senaryoyu görmeden gaza gelmeyeceğim. Halen ilk tanıtım videosunda İngiliz kumandanın "ARTILLERY!" diye bağırması kulaklarımda çınlıyor.

(Battlefield'in her seferinde "daha özenli" olacağını açıkladığı tek kişilik senaryodan bu kez benim de beklentim çok büyük. Hikâye modu anlamında hiçbir zaman istediğimizi alamamak da işi CoD kopması olmaktan çok daha farklı bir noktaya götüreceği kesin BF1'in. Açıkçası multiplayer da tam anlamıyla soluyla madım 1. Dünya Savaşı atmosferini hikâye modunda katketecek olabileceğimizi düşünüyorum. -Enis)

DICE ekibi, verdiği röportajlarda tarihi olayları incelerken atılı süvarilerin savaşta çok önemli yeri olduğunu fark ettiklerine değiniyor. İlk defa bir BF oyununda hayvanlar savaş alanında olacak ve muhtemelen Osmanlılar olarak bu de atlı birlikler kullanacağız. Ne yazık ki atlar konusunda elimizde



TARİH DİYOR Kİ...

Tarih derslerinde pek çok bilgiyi unutmuş olabilirsiniz ama sanırım 1. Dünya Savaşı'nın çıkma nedeni ve Fransa'nın neden? Çünkü absürt: Sırp bir gençim Avusturya - Macaristan veliahtı ve esine suikast düzenlemişti. Elbette bu sadece birer oyun-aksiyon. Ama senaryo geliştirirken buna göz atın!

Somurecek yer arayan devletlerin o dönem zayıflamaya başlayan Osmanlı'nın toprağına göz dikmesi bizi de dolaylı yoldan da olsa savaşa soktu. En başta tarafsızlığımızı ilan etmek de toprak bütünlüğümüzü pek başımıza koruyamayacağımız düşüncesiyle Almanya'nın yanında savaşa girdik. İttifak devletleri olarak andığımız bu grupta Almanya dışında Avusturya-Macaristan ve Bulgaristan da yer alıyordu. Karşı taraftaysa Amerika.

Almanya, Ortadoğu'ya egemen olabilmek adına Osmanlı'ya yatırımda bulunurken, tam tersi cephede İngiltere Osmanlı'ya işkilerini bozarak Ortadoğu'daki etkisini artırmayı planlamıştı. Çok kabaca iki ortak amacın farklı şekillerde uygulamaya geçmesi diyebiliriz bu durumu.


Osmanlı cephesi, Almanya'nın kazanacağına inandığı için onun yanında yer almayı tercih etti. Savaşın kaçarak kendisine sığınan Alman gemileriyle Rusya limanına bildirilerek da savaşın içerisinde "resmi" olarak girmiş oldu.





Tren görevi olacak mı? Eh, tren varsa görevi de olacaktır herhalde...



Zepinlerin yanarak düşüşünü izlemek birkaç saatlik BF1 deneyimimizin en unutulmaz kısımlarından. 



Çöl görevleri hakkında çok spekülasyon yapıyor, biz net söyleyelim: Altı aha burada kullanacağız. ➤

fazla bir bilgi yok ama tanıtım videolarına bakarak bir tahmin yürütmek gerekirse muhtemelen onları sadece çöl bölgelerinde kullanabileceğiz. O dönem tankların çöllerde kullanılmadığını düşünürsek atlar bu haritaların tankı olma görevini üstlenecek gibime geliyor. Sanırım tren görevi olan bir bölüm de göreceğiz oyunda çünkü tanıtım videosunda vagonların peşinden at süren savaşçılar görüyorduk. At üzerinde ateş etmek ne derece kolay ve etkili olur bilmiyorum ama eskilerin dediğine göre: "Modern savaşta tank, tüfekli bir askere karşı neyse tarihte de atlı süvarinin piyadeye karşı konumu odur."

Atlı savaşların yarattığı heyecan, hava savaşlarına gelince etkisini kaybediyor maalesef. Nihayetinde arketip ısıya duyarlı roket atamıyor, kâğıtın uçaklarımızla gördüğümüz hedefe makineli ile saydıracağız. Bu, zavallı piyadelere yukarıdan bombardıman yapmayaacağız anlamına gelmiyor tabii ki (her ne kadar E3'te bunu görmemiş olsak da mutlaka o özelliğin olacağından eminim). Piyadelerin yanı sıra uçakların en önemli görevlerinden biri de zeplin çağırın tarafa karşı hava hattının en önemli savunma grubunu oluşturmaları. Zeplinin geçtiği noktanın altı piyadeler için tam bir cehennem, çünkü bu devasa balon altından geçme talihsizliğini seçen askerlere ölümlü kusuruy. Gayet büyük bir alanı kaplayan zeplinin altındaki bölgeyi büyük oranda kaplıyorsunuzuz. Dolayısıyla uçaklarla hemen bu zeplini indirmeniz gerekiyor, işin en akıllı ve izlemesi eğlenceli bölümüye

gökyüzünü kaplayan bu koca devin yok olurken devasa bir alev topuna dönüşerek yere çakılması. Çakıldığı bölgedeki bütün binalar hasar görüyor ve harita stratejik konum açısından değişerek yeni bir şekil alıyor. E3 tanıtım videosunu daha izlemeyisenziz sadece zeplinin çakılışını izlemek için bile olsa bakmanızı öneririm.

MULTIPLAYER MODLARI

Oyun modlarına gelelim... Aslında çok bir değişiklik yok gibi görünüyor. Eski dostlarımız **Conquest** ve **Domination** yerli yerinde. Bunun haricinde çok yeni bir şeymiş gibi içeriği bir süre gizli tutulan **Operations**, aslında **Battlefield** oyunlarında önceden de oynadığımız modlardan biri. Saldıran tarafın savunmadakilere ait toprakları ele geçirecek ilerlemeye çalıştığı bir haritada, savunucular alan kaybettikçe geri çekiliyor. Eğer büyük anlamda bir değişiklik yapmayacaklarsa şu anki açıklamalarına göre **Operations** dedikleri, **Battlefield 3**'teki **Rush** modu. Ancak bir ilginç noktası var. Her biten maç, bir sonraki maçı etkiliyor. Örnek olarak saldıran taraf ilk maçı kazanırsa, bir sonraki oyunda savunucuların daha da geri çekildiğini göreceğiz, bir sonraki maçı saldıran tarafı olarak savunma tarafının arkasında kalan haritada çarpışacağız.

Bu özelliğin yanında oyuncu sayısı çok fazla olduğundan büyük savaş alanına tamamlanması gereken birden fazla görev noktası koyabilirler. Bu şekilde **Rush**'ın o basit M-COM yok etme görevlerini tekrarlamakta kurtulmuş olurlar. Hem

böylece farklı bölükler farklı görevlere odaklanarak tam bir takım oyunu oynamak zorunda kalırlar. Bu tamamen benim tahminim, zaman haklı olup olmadığını gösterecek.

Oyundaki savaş stratejimizi değiştirecek en önemli etmenlerden birisi de önceki oyunların aksine artık hangi aracın içinde doğacağımıza karar verebiliyor olmamız. Aracı seçtikten sonra başkasının gelip bunu çalmasından korkmanıza gerek yok, önce siz davrandığınız için o aracın içinde doğma hakkı sizin. Böylece düşman birliklerinin savaşta domine eden bombardıman uçaklarını gördüğünüzde saldırın uçakları seçerek hızla yanıt vermek sizin seçiminize ve becerilerinize kalmış. Diyebilirim ki oyunun kaderi de oyuncuların gidişatı doğru okuyup okuyamadığına ve stratejik kararların kaç hamle sonrasında göre verildiğine bağlı olarak şekillenecek.

(İşte bu nokta gerçekten de oyunun gidişatını çok daha keyifli hale getiriyor. İstedığınız aracı almanız yanında oyunun bu geniş alanlarda bile sizi devamlı aksiyonun yakınında tutmak için gösterdiği gayret, ayrıca takdirle sayan. - Enis)

Umarım savaş alanı gözünüzde daha iyi canlanmıy ve sizi heyecanlandırmıştır okuduklarınızdan sonra. Zira oyun çıktığında **Operation Battlefield 1** müfrezesi kurma niyetimiz var ve sizi de takımda görmek istiyoruz. O zamana kadar botlanızı parlatın ve silahlarınızı hazırlayın! Görüşmek üzere.

inceleme

Bilen Adam

BİZE DE Mİ BREXIT?

Yahu, elin İngiliz 245 yıllık Avrupa Birliği'nden çıkmaya karar veriyor "yanlışlıkla", yine bir şekilde bizim başımız yanıyor!

Neden mi bizim başımız yanıyor? Çünkü Türkiye'de satılan ve resmi dağıtıcılar tarafından getirilen tüm orijinal oyunlar İngiltere çıkışı da ondan! İngiltere bu sacma sapan referandumu yürürlüğe koyup da Avrupa Birliği pümrük yasalarından bir ayırdı mı, dünyanın en pahalı orijinal oyunlarını aldığımız güzide oyun sektörümüz bir darbe de (ve zam) buradan gelecek!

Buna bir de İngiliz oyun sektörünün güçleri düşmesi ve bazı vergi muafiyetlerini kaybetmesini eklerseniz, İngiltere'de üretilen bazı oyunların fiyatlarının ABD ve Japon muadillerinden daha pahalı olması bile gündemde.

"Ozaman biz de İngiltere'de üretilen oyun-

ları almayveriniz olur biter!" mi dediniz? Eh o zaman Rockstar North ve GTA'ya, Rocksteady ve bir sonraki sahane oyunlarına, Activision, EA ve Ubisoft UK stüdyolarının tüm oyunlarına, Sega Europe'a ve haliyle Football Manager'a, Creative Assembly ve Total War'lara, Gameloft'a ve daha yaklaşık 110 stüdyonun oyunlarına bay bay deyin bakalım.

Evet, İngiltere oyun sektörü çokook büyük. ABD ve Japonya'dan sonra üçüncü büyük oyun üreticisi kendileri.

[Eflendim? Sterlin değer kaybedince Türkiye'deki orijinal oyun fiyatları da mı ucuzlayacakmış dediniz? AhahAHAHANA! Kuzum, hangi malın değeri geriye doğru düzeltildi bu topraklarda? Lütfen bir bardak su dokünüz kafanızdan aşağıya, uyanınız o tatlı rüyadan!]

Şu ana kadar Türkiye'deki oyuncu ve oyun

medyasından hiç kimsenin uyanmadığı ama muhtemelen oyun dağıtıcılarının kabusu haline gelebilecek bu senaryo bir kenarda dursun, bir de başımıza cep telefonu ve bilgisayarlardan alınacak TRT vergisi çıktı. "Ama ben TRT izlemiyorum ki!" demeyin, bir sonraki cep telefonunu %6, bilgisayar %3 daha pahalıya almanın tadını çıkarın.

Ha bir de üç kuruş kazanan Youtuber'lardan da vergi alınacakmış gençler! Bu da birazcık üzücü tabii, fakin ekranda ana avrat küfür edip takipçilerine bir çöp tenesi kadar katkıda bulunmadan beyinlerini südüren, üstüne bir de her ay on binlerce dolar kazanan ergenlerden vergi alınacak olması içlerimin yağını eritti. Hayatın gerçekleriyle yüzleşme vakti gençler!

Vay be, ne Brexit'imli! Bu kadar kara haber bana fazla anacım! Bixit!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

YUNYUN İSMİ	OĞZ PUANI	DÜNYA ORTALAMAŞI*
1979 Revolution: Black Friday	8	80
Alienation	8	80
Battleborn	7	71
Californium	4	64
Chicku	7+	-
Doom	8+	85
Fallout 4: Far Harbor	8	79
Hearthstone: Whispers of the Old Gods	-	85
Homefront: The Revolution	3	54
I Want To Be Human	5	53
Jalopy	-	-
Kathy Rain	8	78
March of the Living	5	-
Overfall	8+	69
Overwatch	9	91
Shadow of the Beast	7+	66
Slain!	4	40
Stardew Valley	8	88
Stellaris	8	79
Stories: The Path of Destinies	7+	75
The Detail	6	73
The Song of Seven: Chapter One	7	-
Total War: Warhammer	9+	86
Transocean 2: Rivals	6+	-
Tuhol Deprem	5+	-
Uncharted 4: Bir Hirsızın Sonu	8+	93
UnderDread	3	-
Yelim Düşler	6	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA
35MM
Airport Madness 3D
American Truck Simulator: Arizona
Anima: Gate of Memories
Dangerous Golf
Empire IV Tycoon
Hard Reset Redux
Hearts of Iron IV
Lumo
Mirror's Edge: Catalyst
Seraph
Shadowen
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter
SteamWorld Heist
Stranger of Sword City
Table Top Racing: World Tour
Tales from the Void
The Dope Game
The Witcher III: Wild Hunt - Blood and Wine
This War of Mine: The Little Ones
TMNT: Mutants in Manhattan
Umbrella Corps

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunlar kötü olarak nitelendiriyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alırlar. Ayrıca, yazarmın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "4" Yazor Kanaatı kullanma hakkı bulunur.

- | | | | |
|----|--|---|---|
| 10 | Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu poyeyi hak ediyor. | 5 | Sıradan bir oyun. Paranzı ve vaktinizi yatrırmadan önce iyi düşünün. |
| 9 | Mükemmel yakın bir oyun. Uzun süre unutulmıyacak bir tecrübe sunuyor ve mullaka oynatılmıdır. | 4 | Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var. |
| 8 | Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak. | 3 | Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok. |
| 7 | İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanlar bile memnun edebilir. | 2 | Berbat bir oyun. |
| 6 | Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir. | 1 | Bu notu alan bir oyuna inceleme sayısı ayırdığımızı göre çok iyi sebeplerimiz olmalı. |

"Very" Tabanı

OVERWATCH BOMBA GİBİ DÜŞTÜ!

Mayıs ayında en çok geliri Blizzard'ın yeni harikası Overwatch kazandı. Şahane sinematikleri ve derin hikâye arka planıyla tek kişilik senaryo modunun olmasına rağmen Overwatch, tek başına 269 milyon \$ gelir elde ederek, PC oyun sektörünün gelirlerini bir önceki aya göre %8 yükseltti. Ayın en çok gelir kazandıran diğer oyunları ise şunlar:

PC	KONSOL	F2P
■ OVERWATCH	■ UNCHARTED 4	■ LEAGUE OF LEGENDS
■ DOOM	■ COD: BLACK OPS III	■ CROSSFIRE
■ COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	■ FIFA 16	■ DUNGEON FIGHTER ONLINE
■ DARK SOULS III	■ TOM CLANCY'S THE DIVISION	■ WORLD OF TANKS
■ MINECRAFT	■ OVERWATCH	■ DOTA 2

MIRROR'S C A T A L Y S T

KOŞMASAYDIM OYNAYAMAZDIM

- ALİ SEZGİN

Mirror's Edge'i oynadığımda üniversiteyi bitirmek üzereydim ve elimdeki düzüstü bilgisayarla bütün arkadaşlarıma "keş-fettiğim" o muhteşem oyunu gösteriyordum. Silahların önemli olmadığı, sadece ve sadece koşmanın ve parkurun fark yarattığı sıra dışı bir oyundu karşımdaki. Dahası, tasarım derslerinde öğrendiğimiz minimalizmin muhteşem bir örneği. Az renk, az detay, ama sadelik etrafında bütünleşmiş muhteşem bir şey... Bu ay *Mirror's Edge: Catalyst* logosu ekranımda belirdiğinde 3-4 dakikalığına zamandan ve mekândan kop-mama neden olan da buydu işte. Doğru düzğün satmayan, çok küçük bir kesimin beğenisiyle yetinmek zorunda kalmış muhteşem bir yapı-mın, çıkmaz denilen devam oyununa bakiyordum çünkü.

Mirror's Edge: Catalyst bir parkur oyunu. Yani özellikle çatı katlarında, binalar ve platformlar arasında yol almak oyunun asıl amacı. Bunu yaparken şehirleri ve ülkeleri ele geçirmiş mega firmalarla ve onların özel güvenlik güçleriyle boğuşuyoruz. Bu ekran görüntülerinden göreceğiniz o sade ve muhteşem dünyanın aslında bir

kiyamet senaryosuna, bir distopyaya ev sahipliği yaptığını düşünmek güç ama *City of Glass*'in tam anlamıyla içinde bulunduğu durum bu. Özellikle çizginin yanlış tarafındasınız, oyunda geçirdiğiniz her saniye bu felaketi daha çok hissediyorsunuz.

Şahsen ben *Mirror's Edge* markasının başanlı olmak için değişmeye değil, doğru pazarlan-maya ihtiyacı olduğunu düşünüyordum ama *Catalyst*'in ilk dakikalarından itibaren yapımcı DICE'in farklı fikirleri olduğunu anlıyorsunuz. *Catalyst* bir devam oyunu değil, aksine seriyi baş-tan ele alan bir yeniden yapım. Ortada hâlâ bir Faith var ama öyküsü orijinalinden farklı yönlere doğru ilerliyor. Daha da önemlisi artık çizgisel bölümler değil, açık bir dünya sizi bekliyor. En azından kağıt üzerinde durum böyle...

Catalyst önceden olduğu gibi hızla dayalı bir oyun. Oyunda ne kadar seri hareket ederseniz o kadar güçlüsünüz. Hızınız yeri geldiğinde sizi üzerine atılan kurşunlardan koruyabildiği gibi, yeri geldiğinde de helikopter ve benzeri takip araçlarından kaçmanızı sağlar. İlk oyun-

da bilinci olarak işlevsiz bırakılmış bir silah kullanımı vardı. Yani her ne kadar Faith çaresiz kaldığı durumlarda silahı eline alabilse de, vuruş hissinin olmaması ve isabetin zorluğu oyuncuların silah kullanımı konusunda istahını kaçırdı. *Catalyst*'teyse bu işin adı konmuş: Faith, üzerindeki DNA kilidi yüzünden silahları kullanmıyor. Zaten çatışmaya girebileceği ağır silahlı düşman sayısı da çok çok az. Oyunun çoğunda çatışmalar yakın dövüşle halletmeniz gerekecek. Normal dövüş hamlelerine ek olarak, hasmınızı bir diğere veya uçurumlara doğru itmenizi sağlayan tekmler ciddi anlamda fark yaratıyor. Bunun haricinde dövüşlerin çoğu 2-3 kişiyi karşınıza alıp doğru zamanda darbelerden kaçmanız ve karşılık vermeniz üzerine kurulu. Sistem mükemmel çalışmısa da bence oyuna negatif bir etkisi de yok. Sonuçta *Mirror's Edge*'in odak noktası halen çatışma değil, koşu. Hızlı olmanız durumunda karşınıza çıkan düşmanları haklamaksa çok daha kolay. Doğru hız ve açıyla yaklaşsanız özel güvenlik elemanlarını imve kaybetmeden küçük animasyonlar eşliğinde indirebiliyorsunuz. Hızlı olması gereken bir oyun için bu çok çok iyi olmuş.







OYUNCULARA "NEREYE?" SORUSUNDAN ÇOK "NASIL?" SORUSUNU SORDURABİLMELİYDİ CATALYST



KAÇACAK YER ÇOK, KOŞACAK YER YOK

Oyunun hemen başlarında, ilk oyunda Faith'in hâlihazırda bildiği bazı yeteneklerin, rol yapma oyunu olduğu olarak kapalı halde gelmesi biraz can sıkıcı da yaklaşık bir saat sonra orijinal ME'de Faith'in yapabildiği bütün hareketleri yapabilir hale geliyorsunuz. Sonrasında kancalar, jammer'lar gibi futuristik araçlar için içine giriyorsunuz. Yeteneklerin kapalı olması öyle abartılı biçimde rahatsız edici değilse de, bazı noktalarda oyunun sizi bilerek belirli yerlerden uzak tuttuğunu anlıyorsunuz. Örneğin çiftli atlama yapma yetiştirebileceği bir noktayı görüp oraya çıkamamak insanı ister istemez biraz üzüyor. Faith'in gördüğü her yere oyunun başından itibaren tırmanabilmesini istediğim şahsen. Asıl bulmacanın oyuncunun "nereye"den çok "nasıl" kısmını akl etmeye çalışması olması çok ama çok daha eğlenceli olurdu.

Mirror's Edge: Catalyst'in açık dünyası sadece çatı katlarından oluşuyor. İçinden girip hızla çıkabileceğiniz birkaç koridor haricinde oyunun standart beyaz tonla şekillenmiş benzer yapılar üzerinde ilerleyerek olacaksınız. Catalyst'in sorunları da burada başlıyor. Açık dünya üzerindeki konuşmak gerekirse ne yazık ki oyun çok sorunlu. Bir Saints Row veya GTA düşünülüyorsa bu bile tarif edilebileceğiniz süzüş yapı gelecektir. Hamburgerler, gökdelenler, çiftlik evleri, belki bir uzay gemisi... Ne yazık ki bu öğelerin tümü Catalyst'teki beyaz boyanın altında kalmış, sadeleşmiş dünyayı kötü etkilemiş. Zira sürekli koştuğunuz bir açık dünyada, akıldaki kalıcı veya referans alabileceğiniz bir yapı olmaması işleri hiç de kolaylaştırmıyor. Haritadaki öğeleri ezberlemek ve buna uygun kısa yolları etkin biçimde kullanmak genelde mümkün değil. Oyun, size yol gösteren o kırmızı çizgiyi izlemek yerine kendi rotanızı bulmanız istiyor ama öte yandan kendi rotanızı aramak veya risk almak ne yazık ki hiç mantıklı değil. Risk alıp farklı bir rota seçmeye kalkarsanız ve bir çıkmaza gırsanız veya bir binanın tepesinden düşerseniz bu duruma görevi yeniden başlatmak için bütün dünyayı baştan yüklemek gerekiyor ki devasa bir şehri tekrar tekrar yüklemek çok

ama çok uzun sürüyor (yükleme sürelerini hızlandıran SSD'ye rağmen). Her risk almak istediğinizde oyunun bütün temposunu öldüren ve üstüne oyuncuyu sıkın yüklemeye süreleriyle ödüllendirilmek ne kadar çekici geliyor bilmiyorum. Dahası, kırmızı çizgiyi izleyerek geç kalma riskini bertaraf ediyorsunuz.

Açık dünyanın kusurları oyunun ana senaryo bölümlerinde yok. Çünkü genel olarak hızdan çok, platform bulmacalarının olduğu kapalı alanlar öne çıkıyor. Orada da ölüp oyunu baştan başlatmak gerektiğinde 30-40 saniye bölümün yüklenmesini beklemiyorsunuz. Normal şehre göre daha detaylı olan bu alanlardaki eserler ve mimari de doğal olarak daha iyi. Belki biraz saçma bir örnek olacak ama araba resimleri yapmayı seven bir çocuğa zorla park resmi yaptırmışlar sanki. Yani işin park kısmını baştan sayma çizim çocuk size arabaya geldiğinde en ince detayına kadar oturup özenerek çizmiş. Catalyst'in yaptığı da tam olarak bu. Oyuncuyu bunaltan açık dünya elementleri ve aksine son derece eğlenceli senaryo görevleri var. O yüzden sıkıcı olan zamana karşı yarış görevlerini ve anlaşılmış kavgaları geçip ana hikâyeye gelmek bir nevi ödül gibi olmuş.

NEDEN GELDİM BU DÜNYAYA?

Oyunun hikâyesi ise aynen ilk oyundaki gibi. İyi bir dünyası, güçlü bir dili var ama hikâye fazla sıg. Faith görmemesi gereken şeyler görüyor ve bütün iş dünyasının hedefi haline geliyor. Sonrası da tahmin edilebileceğiniz gibi... İhanet edileceğini düşündüğünüz karakterler tam olarak bunu yapıyor, adı geçip de görmediğiniz insanlar son anda yardınıza yetişiyor falan film. Sıradan aksiyon filmi senaryosunun ötesinde bir şey yok. Oyunun herhangi bir noktasında "acaba ne olacak" merakıyla senaryodan senaryoya atladığımızı hiç hatırlamıyorum.

Daha da önemlisi, açık dünya o kadar da açık değil. Alışıldığı gibi yeni yetenek ve hareketleri alınca çözümlenebilecek alternatif rotalar var. Bunun dışında genel anlamıyla, ağırlama güçlükleri ve mimari açıdan anlamsız rüzgârlıklar ve duvarlar, Catalyst

BEN DE PARKURCU OLACAĞIM!

Mirror's Edge oyunlarını oynayıp gazı gelmiş olabilirsiniz ama bu çatılara çıkıp sağa sola atlayabileceğiniz anlamına gelmiyor. Parkur ciddi eğitim ve kondisyon isteyen bir spor ve ülkemizde de bununla ilgili eğitimler almak mümkün. Ayrıca parkur için çatı katlarından aşağıya atlanabilecek duvarların ve rampaların bol olduğu sıradan sokaklar daha iyi bir çözüm gibi duruyor. Daha fazla bilgi için Türkiye Parkour Derneği'nin resmi sitesi parkour.org.tr'ye göz atabilirsiniz. Burada başlangıç seviyesi için bolca eğitim videosu ve bilgi mevcut. Ayrıca kendinizi yeterince geliştirebileceğiniz düşünyorsanız İstanbul-Haydarpaşa'da bir serbest koşu yarışması da olacak. Yine de oyunlarla ve videolarla hızla gazı gelip kafanızı gözünüzü yarmayın tabii.

OYUNLAR VE SERBEST KOŞU

Oyuncunun hareket alanını büyüten ve serbestlik hissi fazlasıyla artıran serbest koşuculuk, oyun yapımcılarının da son dönem favorilerinden. Eğer Mirror's Edge ilginizi çektiyse, bu oyunlara da göz atmanızda fayda var;



SUNSET OVERDRIVE

Kırmızı bir dünya... Sunset Overdrive, hızlı tempolu, renkli, hareketli bir dünyayı sunuyor. Karakterler uçamıyor, karakterler süper güçleriyle birleştirildiği parkur yetenekleri için şehirde hızla koşmaları gerekiyor. Elektrik tellerinden kaymak, binaların kenarlarına tutunarak koşmak veya hızla suya koşup sekerek karşıdan karşıya geçmek oyuncuları heyecanlandıran bir dizi hareketi içeriyor.

Yeterince hızlı ki göremiyiz oluyor sanki de nol gibi Defeat
MIM'ın en büyük başarısı burumuzun dibine sokmuşlar



KÜANTUM FİZİĞİNİN BİLE AÇIKLAYAMADIĞI 'HER ŞEY HER YERDE' LAFI SANKİ BU OYUN İÇİN İCAT EDİLMİŞ.

İhtikati herkesi döv' oluyor ve görevin farklı bir şey olduğu anlarda da zaten tek yapmanız gereken Batman'ın detektif modunu misali ekranınız: Çirkin bir mavimsi boyayan ve görevlerini yerini gösteren sanal gerçeklik gözlüğünüzde ortalağa bakıp hedef jasetlerine doğru ilerlemek. Detektif modu demiyken, oyunun nereden çıktığı sahneleri dışında sizi sürekli, ama SÜREKLİ bu modu kullanmaya itme takıntısı var. Arkadaşım anladım, oyunun son bölümündeyim zaten, artık mekanikleri anlamışsındır herhalde, değil mi? Detektif modunun açık olmadığı her üçüncü saniyeden itibaren sürekli ekranın EN ortasına "DETEKTİF MODU İÇİN" E" TUSUNA BAS" yazmasının anlamı ne olabilir acaba? Afedersiniz ama biz gen zekâlı mıyız? Ve bütün bu saydığım görsel arayüz öğelerinin kapalıması veya kısılmasıyla ilgili tek bir ayar dahi yok o aptal menülerde.

Aynı şekilde sağ alt köşede zaten çok rahat ezberleyebildiğiniz özel saldırılarınızın ikonları, hemen yanda kombo sayacı, sol altta kullanılabilir eşyalarınız, yapay zekâyla diyalog kutucuğu, topladığınız puan miktarı, seçili kaplumbağanızın canı ve aynı bir yerde diğerlerinin canları var. Fakat yeter mi? TABİİ Kİ HAYIR! Bir de döşünüzün her kaplumbağanın üzerinde matematiyen adı yazıyor, her düşmanın kafasında canını gösteren çubuklar var ve her şakdın ekranda yeni kombo puanlarını ve saldırılarını sebep olduğu vuruş efektlerine sebep oluyor. Tüm bunlar 4 karakterle birden savasacak şekilde tasarlanmış düşman miktarlarıyla birleşince ekranın neredeyse her zamanı sarsır bir karmaşa içinde olmanız için bile olmuyor. Bakın yeni TTT ve Transformers: Devastation ile paralel giden bir detay daha! Uzgunum, bana sorarsanız belli bir süre sonra sadece karmaşa ve fare tuşu bozma yarışmasına dönen bu oyunun anlayışı sırf başka oyunlardakine benziyor diye savunulmaz. *Hock n' slash* tarzı oyun yapmanın da bir düzgün yolu olmalı ve bence bu o değil.

Oynanışla ilgili diğer şikâyetlerim de var fakat bunlar hem var olması bile sacma ve hiçbir açıklaması olmayacak şeyler olduklarından sadece listeleyecek; hayret ve nefretle üzerlerinde düşünme kısmını size bırakacağım. Şikâyetler: 50'er veriden "çok hızlı" oyunun en fazla 4-5 sokaklık jurni: her "ceplerinden" çıkması. Oyunun çok sacma bir şekilde 30 FPS'ye kilitlenmiş olması. Duvara tımanması mekaniklerinin herhangi bir çıkıntı veya özel yüzeyle değil de Spider-Man misali herhangi bir duvara yapışabilen şekilde,

tembelce yapılmış olması. Dövüşlerin zor veya ilginç olmaktan ziyade uzun gelmesi. Ve son olarak: kaplumbağaların "ninjo" kısmının unutulurak neredeyse gerçek kaplumbağa hızında yürümesi. Her biri delirici ve hiçbir açıklaması olmayan felaket derecede göz ardı edilmiş duran detaylar.

SARI ÇİZMELİ MUHABİR ABLA

Yeterince yordık, biraz da övelim: Oyunun hikâye elementleri, TMNT'nin çizimini, film, oyun gibi türlü değişik etkinliklerden derlenmiş gibi görünüyor ama en fazla da 90'lar çizgi filminden. O seriyi seviyordusanız, bu oyunda da düşmanların yeniliktikten sonra mutlak bir araca falan binip kaçmaları, Mikel'in pizza dışında hiçbir konuda konuşmaması, kaplumbağaların arasındaki dinamikler falan tamamen çizgi filmdeki tonla yakalanmış. Manhattan ve lağım kokan tarafları, uçan kağıtlar, dolunay gibi TMNT değişmezlerine gereken yer verilmiş. Bunların hepsi yerinde ve gayet güzel, kendinizi cidden 90'lar çizgi filminin bir bölümünü izliyorsunuz gibi hissettiriyor oluyor.

Nihayetinde MIM bence uzun yıllardır çıkan en iyi TMNT oyunu, ama yine de keşke üzerinde en az 4-5 kat daha zaman ve para harcasalardı demeden edemiyorum. Ucuza yazılabilir. >

YARIM KABUKLU GELİŞTİRİCİLER

Yıllar önce, Platinum Games'in oyun dünyasını kurtarılanlarını olabileceğini düşünüyordum. Video oyunlarının bir anda genel tüketicileri arasında popülerleşmesiyle tüm yapımcıların "daha geniş kitlelere hitap etmek" amacıyla saldırılmış, ağır kutay ve niteliksiz oyunlar yapılmaya başlandı. Yıllarda Platinum'ın formasyonu, etrafı ve sımsıkı mekanikleri üzerine inşa edilmiş, oynanması kadar izlemesi de zevkli oyunlar yapıyorlardı. Kitlelere hitap etmeyi başları, kaliteli bir şirketti.

Fakat son yıllarda Platinum'da sanki bir Activision, sanki bir Ubisoft, sanki bir EA havaları seziliyor. Zamanında sürekli iyi oyunlar yapan Platinum bir süreli hatla (nitelikli, üzerinde pek düşünülmemiş şey "yeterince iyi" olmaları) ileri gidemeyen oyunlar yapmaya başladı gibi ve uzgünüm ama TMNT de onlardan biri.



KAPLUMBAĞALAR ZAMANDA!

Sonreri hayatının geçen her yıl için en az iki TMNT oyunu çıkmıştı. Problem, bunların onda dokuzunun Shredder kadar kötü olması. Ama istisnalar da var.

90'larda yaşıyorsanız veya o dönemin oyunlarına ilginiz oluyorsa, TMNT: Turtles in Time'i düşünmüşsünüzdür. Önceki oyunu ülkemizde enari talonu olarak bilinen mekânlarda yayınlanıp, devam oyunu Super Mutant'da da önceki popülaritede uyarı taşıyanan TTT, "Ninja Turtles" kavramının özünü yakalamayı başarmıştı. O zamandan bu yana, güzel bir TMNT oyunu yapılabileceği, TTT'nin dövüş mekanikleri ve ritmini tutturmuştu diyordum hep. MIM, tüm kusurlarına rağmen bana "o oyun" gibi geliyor. Çünkü yeni oyun- daki bütün uzuvları ve hızı (nitelikli hissi) bir yana kayırsanız, MIM de TTT arasında çikiletilmek paratellerin sonu yok.



- Uzun yıllardır görüldüm en iyi Ninja Turtles oyunu
- Üst zorluk seviyelerinde çok oyunculu oynadığınızda lena olmuyor
- Diyalog ve karakterler

- Yareli çok ol- maması (evet, yoki)
- Her bölümde tekrar eden oyun konsepti
- Genel bir özensizlik

6

SON KARAR

Bu kadar büyük hayran olduğum bir seriyi böyle bir net vermek istemezdim. MIM Platinum'un "oh işte" kalitesine doğru düşüşünün habercisi değildir.



 <https://doi.org/10.1002/for>



Bu dünyada elim kol geziyor,
Aşkımları bekliyor.



35MM

TARKOVSKY OYUN YAPSAYDI -İHSAN ASMAN

Ruslarda şöyle enteresan bir inanış vardır: Bir şey unuttuklarında evlerine dönüp o şeyi almanın uğursuzluk getireceğine inanırlar. 35MM'nin bir yerlerinde bir kez daha hatırladım bu bilgiyi. Sahiden de kimi yolculuklara, sonunda "uğursuz" bir hüznle saplanacak bile olsak, geçmişin sislerine gömmek zorunda kaldıklarımızı aramak için çıkıyoruz. Öyle başlamasa da 35MM de o tür yolculukla olan.

Evet, bir yolculuk oyunu **35MM**.
Yemeyi tatma organlarını, sırsı Rus kasabalarını, bitişik nizam Sovyet apartman bloklarını ve daha karanlık meşin tünellerini aldıcımız, öye sessiz yalınlar bir yolculuk. Yalnız diyorum çünkü etrafı anca karakter ve iyi arkadaş dısında pek bir kimse göremedikmiş, felaket sonrası bir dünyaya geçiş oyunu. Kaznayı ve tedavisi bilinmeyen bir salgın Rusya'ya biriktirilmiş dünyayı derin bir dökü sükutuna boğmuş, bu esrarengiz hastalığa başkışığı olanlar dısında kimse hayatta kalamayacağı basamamıştır. İpe biz de, hem bu salgına dahi biligler topuğu ve onun yarattığı tahribata şahitlik ediyoruz; hem de zihnimizi öye derinlerine inmiş başka birtakım meselelere yüzleşmeye çalışıyor. Çevremize bulabildiğimiz notlar, fotoğraflar ve hatta hayatta kalanlar; hepsi bu bilgi toplamı. Şahitlik etme ve

yüzleşme safhalarına kendince katkıda bulunuyor. Ve bir yandan da oyunun adı olan 35MM'nin hakkını vererek makine-mizle, bu günbegün daha da kararan dünyayı fotoğraflayabiliyoruz.

35MM'de atmosfer çok sağlam: O kadar ki verdiği hissettiri, sinema tarihinin en önemli yönlenmelerinden olan Andrei Tarkovsky'den *Stalker* yahut adası Zvyagintsev'in *Vozvrashcheniye* kadar çok filmleri hatırlatıyor yer yer. Sizi gerilim gerim gerim sesler, melankolye sürüklenişler görselleri, Unity motoruyla can bulan Rusya mekânları ve elbette şahane müzik kullanımı... Oyun, bu yoğun atmosferi yanında, esasında çok can yakıcı bir hikâyeye de isabetli bir seçime ağırlar ama çok garip: bir okültizm anlatısı. İşte tam da bu noktada, yükleme simülasyonu diye isimlendirilen bir benim daha çok "birinci şahıs hissiyatı/devenimi" tabirini kullanımları tercih ettiklini, *Gone Home*, *Everybody's Gone to the Rapture* gibi yapımların aşına olduğunu; bu enteresan oyun türünün anlatıyı ne noktalarla taşıyabileceğini bir kez daha tanıdık ediyoruz.

35MM'ye yürüme simülasyonu diyoruz ama kendisi bundan biraz daha fazlası: Oyunda silahlı çatışmalar, kovalamacalar, puzzle yapma gibi mini oyunlar ve birkaç tane QTE de mevcut.

Hatta oyunun bir iki yeri var ki kendinizi *Outlast* tedirginliğinde bir survival-horror oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. İki, haydi etrafı fazlaca araştırınız diye-
lim, en çok üç saat süren bir süresinde hedeflediği çoğu şeyi başarıyor oyun: Sizi inatla geriyor, yeri gelliyor üzüyor ve etkileyetle de bunaltılı manzaralarıyla koltuğunuzda mihanmanıza yol açıyor.

Gerçi pek çok kusura da var 35MM'lik. İlk olarak, oyunun bazı yerlerinde oyun kırın türden ciddi bug'lar var. Görevde ilerlemek için alınması gereken eşyaları alamadım birkaç defa örneğin. Sonra böylesine muazzam bir atmosfere o karakter animasyonları hiç gitmemiş doğrusu. Bir de, oyunun İngilizce çevirisi sanki birazcık aceleyle getirilmiş gibi. Yine de burada bir parantez açmak şart: Oyun sadece tek bir kişi, Sergey Noskov tarafından geliştirilmiş. Kendisine daha fazla olanak sağlanırsa, ileride eyley sağlām üzerine üreticisi kesin. Ehem, tabii ki kendisi tanıdığım ya da yakının dediği; sadece oyundan birazcık etkilendim o kadar :)

Sonuç olarak yazı boyunca italiğe aldığım eserlere gönül vermişseniz, 35MM'ye kesinlikle şans vermelisiniz. Kendisi bazı kusurları olan ancak yine de vakit ayırmaktan pişman olmayacağınız, farklı bir oyun deneyimi, ☺

7+

SON KARAR
Eğilim iyiyi gösteren
beni gösterir

AIRPORT MADNESS 3D

OLAYA BİR DE KULEDEN BAKMAK LAZIM! -ARES AYBAR

Ne kadar zor olabilir ki? Gelen uçak 3 numaralı piste yönlendirip gidecek olan uçağı da 21 numaralıdan göndereceksin. Pist doluyorsa bekleteceksin ya da duruma göre turlamasını söyleyip kalan vaktinde de inter-netten maç sonuçlarına bakacaksın. Sinirden kulaklıkların fısıltılarına sadece filmlerde olur. Zaten kulelin tepesinde, önünde bütün bilgiler mevcut. İki yönlü tetris oyunu.

HAVA TRAFİK KONTROLÖRÜ

Dişaridan çok havalı ve aynı zamanda az önce bahsettiğim kadar basit (!) görünen bu mesleği icra edecek olsaydım herhalde ismine dilim dömediği için pek havalı olamazdım. Gerçi, yakın ve uzak geleceği aynı aynı hesaplayarak birbirleri arasındaki bağlantıyı da unutmadan havaalanına inecek ve kalkacak uçakları kontrol etmek kulağa zordan çok korkunç geliyor. "Peki ben bu konuya neler yapabilirim?" diyorsanız şimdilik en uygun alternatifiniz Airport Madness 3D.

Farklı pist opsiyonlarına sahip dört havaalanı alternatifinden birini seçerek oyunumuza başlıyoruz. Dört tane de modumuz mevcut. Herhangi bir kısıtlama olmadan oynadığımız klasik modun yanında 15 dakika içerisinde kaos ortamından kazasız çıkmak benim favorim oldu. Uçakları

uygun sırayla, zamanında ve kazasız bir şekilde doğru pistlere yönlendirmek, inişlerini ya da kalkışlarını hızlı yapmalarını söylemek veya "sen bir tur daha atı koçum" gibisinden pilotu/yolcuları havada biraz daha kalmaya zorlamak benim gibi oyuncularda kontrol manyaklığını sevenleri heyecanlandırdığının farkındayım.

YARIM OYUN

Airport Madness 3D için tam anlamıyla bu hisleri verdiğini söyleyemem. Hatta bence bu oyun daha alfa aşamasındaymış da yapımcılar bunu belirtmeyi unutmışlar gibi. Grafiklerinin kötü olması benim için hiçbir zaman sorun olmamıştır. İş gördüğü için onun üstünde durmuyorum. Ancak geri kalan her şey de facia. "Hava trafik kontrolünde geçerli olan kurallardan dışına çıkmamamız gerekir" gibi bir kısıtlamada bulunmak istemiyorum. Tabii ki yapımcıların bütün oyun-cuları kucaklayan biraz daha "oyun" kavramına yaklaşmak istemeleri normal. Ancak AM3D o da değil. Uçağın karşından geldiğini ya da birden kalkış gerçekleştireceğini görsel olarak gömmemiz dışında herhangi bir verimiz yok. Mesafe-hız-zaman öçeği bir harita? Sıfır. Bu nedenle neler olup bittiğini çabuk anlasak da bize bu noktadan ötesini sunmayan bir oyun karşısına çıktığımız etkinlik anlamsızca oturmaya dönüyor.

Oyun durumu bilgisini yolcuların ağzından görmemizi sağlayan twitter benzeri basit sosyal medya özelliği yerine oyuncunun dikkatini çekecek bir enformasyon kırıntısı olaysaymış, oyna biraz daha katlanılabilmiş. "Havada bir uçak var ama ne zaman inişe geçecek?" "Kalkış için harekete geçmiş uçağın pistten ayrılması için gereken süre ne?" "İnişe geçmiş uçağı daha hızlı inişini söylüyoruz ancak uçağıtaki onlarca kişinin yolculuklarını sağ salım tamamlayabilmesi için ne kadar daha hızlı iniş yapmaları uygun olur?" gibisinden temel soruların hepsinin havada kalmaması mantıklı. 4 uçak yana patladığında çizgili uçak kazanmadığımızı göre biz neden bir şeyler başarabileceğimiz için uğraşıyoruz, anlamıyorum. Doğru bilgilere hakim olamayınca hiçbir şeyi kontrol altında da tutamıyoruz. Gelen giden toplam uçağın %25 civarında kaza yapmasına yol açmamın tek nedeni bu. İlk kaza sonrası devam etmeli mi, o da ayrı bir soru.

Üstelik şöyle bir araştırma yaptığımda serinin önceki oyunlarının 2D olmasına rağmen çok daha ayrıntılı ve eğlenceli olduğunu fark ettim. Seriyeye bakarak, geliştirildiğinde iyi bir noktaya ulaşabileceğinden umutluyum AM3D'nin ama zaman geçirmeli çok tatlı bir oyundan bu noktaya gelinmiş olması üzücü. Yazarken bile gerildim. ☹



Ö Zamanlama kuralına göre hareket etmeli



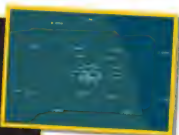
ALTERNATİF OYUN

AM3D nedeniyle aklıma yerleşen karpuz kabuğu isteğini bastırmak için kısa bir araştırma yapmam yeterli oldu. İnternet tabanlı 2 farklı oyun/sayfa ile karşılaştım (potansiyel dosya konusu), ligiller zaten hükümleri, bilmeyenler de buradan buyursun:

etc-sim.com ve else.github.io/etc



Ö Kulelin tepesindeki bilgileri kullanmak için çok önemli



+

Hızlı İletişim

Yeni Eklenti

İlhamlı Materyal

Amaçsık Hissi

3

SON KARAR

Her gördüğüm simülasyonumu oyuna bol bol kullanmam gerektiğini düşünüyordum. Öğrenmiş oldum.



SONLARA GELİRKEN HİÇ BEKLEMEDİĞİNİZ BİR ŞEKİLDE İKİ YOLA AYRILMASI, OYUNUN EN GÜZEL YANLARINDAN.

NOTU:

9+

THE WITCHER 3: WILD HUNT BLOOD AND WINE

VA FAIL GWYNBLEIDD -M.İHSAN TATARI

Bu alt başlığı daha önce *The Witcher 3: Wild Hunt* için kaleme aldığımız ilk ön inceleme için yazmıştım. Şimdi, bir efsaneye veda eder ve kendisini son macerasıyla uğurlarken bundan daha uygun bir şey düşünmüyorum: Va fail Gwynbleidd. Elveda Beyaz Kurt.

The Witcher 3'ün ikinci ve son eklenti paketi olan *Blood and Wine*, aynı zamanda Rivialı Geralt'ın da son macerası. Ve tam da buna yaraşır şekilde, seriye harika bir kapanış getiriyor kendisi. Bu kez Toussaint dükalığına, *Witcher* kitaplarını okuyanların yakından tanıdığı Düşes Anna Henrietta'nın hükümdarlığı altındaki diyarlara gidiyoruz. Toussaint, Nilfgaard İmparatorluğu'nun hâkimiyeti altında olduğundan kuzey topraklarını kasıp kavuran savaş buralara dokunmamış. Her yer alabildiğine yeşil, alabildiğine renkli. Şarabıyla ve şövalyelerle ünlü bu diyarda normal halk bağlarla ve bahçelerde çiçeklerle giderken atlı şövaliler de şan

şöhret kazanmak ve sevdikleri kadına kendilerini ispat edebilmek için cesurca (ve çoğu zaman da aptalca) serüvenlere atılıp duruyor. Bu da Novigrad'ın o karanlık ve kasvetli ortamıyla alakası olmayan, peri masallarından fırlamış gibi duran bir tablo çıkarıyor ortaya.

Blood and Wine'a ister önceki kayıtlı dosyanızdan devam ederek, isterseniz de New Game seçeneğine tıklayıp özelliklerini dilediğiniz gibi ayarlayabildiğiniz 35. seviye bir Geralt'la başlayabilirsiniz. Toussaint'a Dandelion'ın *Wild Hunt*'taki görevlerini tamamladıktan hemen sonra da gitmek mümkün; ama tadına tam anlamıyla varabilmek ve sonundan daha fazla keyif alabilmek adına ana oyunu tamamlamanızı tavsiye ederim ben yine de. Hangi seçeneği seçerseniz seçin Düşes'in bizzat kendisi tarafından yazılmış bir fermanla Toussaint'a davet ediliyorsunuz. Şövalyelerin izini bir türlü süremediği, esarengiz bir katil şehrin söylüşünün bir bir

öldürüyor, cesetlerini gizemli mesajlarla etrafa bırakıyor. Doğüstü güçlere sahip olduğuna dair emareler vardır ama zeki bir varlık olduğu da bellidir. Kısacası bu tam da bir *Witcher*'a göre bir iştir.

ANAHTAR KELİME: ÇEŞİTLİLİK

Toussaint'a ayak basar basmaz, sadece bir saat içinde üç farklı boss savaşına birden giriyorsunuz. Eklentiyle birlikte gelen canavarlardan biri olan koca bir Shelmar, ayağınızı kelimenin tam anlamıyla yerdens keserek bir dev ve o meşhur "Night To Remember" videosundaki dövüşü andıran bir Bruxa... Oyun sizi görevler arasında başlarıyla yönlendirir ve yeni mekaniklerini tek tek tanıtırken CDPR'nin *Blood and Wine*'i farklı kılmak için ne kadar uğraştığını fark ediyorsunuz. Oyunun her yanından "çeşitlilik" fışkırıyor.

The Witcher 3'ün beni en az memnun eden yanı her ne kadar yan görevlerin sonunda bile

küçük boss savaşlarına girebilecek de bu düşmanların çoğunlukla aynı tür olmasındır. Mesela Wraith'ler... Blood and Wine'de ise, oyuna eklenen 20 yeni yaratık sağ olsun (ki içlerinden bazıları önceki oyunlardan hatırlayabilirsiniz), neredeyse hiçbir zaman aynı canavarla üst üste karşılaşmıyorsunuz. Yolu sonunda karışır bir Wraith kısa bile illa ki ufak bir farklılık, özel bir yeteneği oluyor ve bu sayede size değişik bir dövüş tecrübesi sunuyor. Bu durum oyunun diğer etmenlerinde de geçerli. Yumruk dövüşleri? Bu oyunda da var. Ama sizden sadece rakibinizi körü körüne pataklamayı beklemiyor. Sarhoşken dövüşmek, yumruk atmayı sadece sakınmak gibi farklı şeyler talep ediyor sizden. Atı yarıyor? O da var. Yine küçük ama farklı değişiklikler. Bu ufak dokunuşlardan nasibini Gwent de alıyor ve oyuna yeni eklenen Skellige destesiyle kart oyununa yeni bir heyecan geliyor. Hele destenizde Cerys ile birlikte birkaç Kalkan Bakiresi varsa rakibinizi ezip geçmeniz kaçınılmaz.

Edir oturup doğru konuşalım. Eğer bu oyun CDPR'den değil de piyasasını büyüğüne geçiren diğer firmalarınca olsaydı bu yeniliklerin hiçbirini göremezdik. Hatta bir ek paket olarak değil, *The Witcher 5* olarak çıkardı karışırız. Ubisoft'un oyununun en güzel örneği değildir de nedir? Aynı kule görevlerini, aynı yaratıları, aynı yarı görevleri kaç kere yaptığımızı sayısını biz bile unuttuk. O yüzden ek paketin farklı olmak adına gösterdiği samimi çağa bile başla başına takdiri hak eden bir durum. Ama yeniliklerin bunlarla sınırlı kaldığını sanıyorsanız çok yanlış olursunuz...

KADERİN KILICININ İKİ AĞZI VARDIR

Blood and Wine'nin ana görevi 10 saat civarı sürüyor. Bununla birlikte başlangıcından sonuna dek yaptıklarınız öyle bir çeşitleniyor, konu öyle bir dallanıp budaklanıyor ki kendinizi kaptırmadan edemiyorsunuz. Buna ek olarak hemen başlarda Witcher kitaplarını okuyarak günlüğüne ayrı bir yer alan ve ilk oyunda malum bir genelevde adı zikredilen Regis'in de işin içine girmesi keyfinizi iyice yerine getiriyor. Onu tanımsanız eniçlenemeyin, "kanınızı" girmekte üstüne yoktur. En güzeli de oyunun normal bir Witcher hikâyesi gibi giderken bu bölümlerin birdenbire karantılaşması, sonra da hiç beklemediğiniz bir şekilde iki ayrı yola ayrılması. *The Witcher 3*'deki efsanevi ikinci bölümü hatırlarsınız; seçtiğiniz tarafa göre birbirinden tamamen farklı iki bölüm oynardınız. Blood and Wine'nin son boss savaşına giden yoldaki bu ayrımlı büyüklükte olmasa da buna benzer bir ayrıma gidiyor ve içlerinden biri, katli öldürmüyüp de onu ikna etmek için çıktığınız "yolculuk" son zamanlarda oynadığınız en keyifli, en değişik ve en eğlenceli bölümlerden biriydi. Manzaraya hayran kalmak ile göndermelerle gülmekten bir hâl oldum doğrusu. Öte yandan katli öldürmeyi seçip "Unseen Elder" ile konuşmaya gittiğimizde yaşadıklarınız da ciddi görülmeye değer. Ve CDPR birbirinden başanlı bu bölümleri opsiyonel kulma cesareti göstererek yine büyük bir işe imza atmış.

Keza oyunun yan görevleri de bir o kadar çeşitli, eğlenceli, bazen komik bazen hüzünlü ve bir o kadar merak uyandırıcı. Mesela bir banka görevi var ki evlere şenlik ve bir şövalye turnuvası! Ve bir de bir tür bereket tanrısının çalınan "eheim" hayalini geri almayı çalıştırdığınız görev var tabii. Gera'tın kendini içinde bulunduğu absürd durumlar ve karşısındaki kişiyi inceden inceden alaya aldığı mizahi kısımlar da

cabası... Kendi üzüm bağımıza sahip olduğumuz da unutmamak gerek. Oyunun başlarında Düşes tarafından Gera'tı armağan edilen bu küçük cennet köşesi gerekli harcamaları yaptığınız takdirde zirhalınızı ve kılıcınızı sergileyebileceğiniz (lafı açmışken, yeni zirh takılman bir harika görünüyor doğrusu; içlerinden biri çok nostaljik hatta), hem Gera'tı hem de atı Roach'a iyice dinlenip küçük bonuslar kazanabilecekleri güzel bir üs hâline geliyor.

PEKİ YA İŞİN TEKNİK KISMI?

Blood and Wine bizlere sadece unutulmaz bir macera sunmakla kalmıyor, aynı zamanda tüm oyunu teknik anlamda da bir adım ileri taşıyor. Kışkırlar, kılıcın ve zirhalının artık bir arada, karımar çorcanı durmadığı, her şeyin kendi kategorisinin bulunduğu yeni arayüz gerçekten de çok güzel olmuş. Gerçi doğru iksiri ya da yağı bulabilmek hâlâ biraz zaman alıyor, ama eskisi kadar olmadığı kesin. Keza haritadaki değişimler ve minik eklenmeler de işinizi bir hayli kolaylaştırıyor. Ana haritaya bakarken ekranın altı köşesinde yer alan ve dünyanın neresinde olduğunuzu sırtı diye görebilmizi sağlayan mini harita gibi... Oyunun grafikleri de bu eklenişlerle birlikte birkaç tiki atarak "görsel şölen" tanınmasına yakınlaşmış. Toussaint zaten başlı başına bir tablo-dan çıkmış gibi görünüyor. Üstüne en önemlisi NPC'nin bile yavaşladığı beninden tutun da çillerine kadar detaylandırılması sizi oyuna iyice hayran bırakıyor. Toussaint haritası Skellige'den daha büyük ve en az onun kadar dolu. Oyunu oynarken haritayı açıp da yapılabileceklerin çokluğu karşısında kaç defa hayrete düştüğümü anlatamam. Yine ikinci oyundan hatırlayacağınız mutasyonların bir benzerinin oyuna eklenmesiyle Gera'tın yetenek ağacı iyice dallanıp budaklanmış, çok da güzel olmuş.

Bununla birlikte eksikleri de var elbette. Örneğin Roach hâlâ ağaçlara ve köprülere takılmaya, olmadık yönlere dönüp sizi sinir hastası etmeye devam ediyor. Çok nadiren de olsa grafiksel hatalarla karşılaşılabilir. Bir keresinde de konuşmam gereken bir NPC kolları iki yana açık hâlde gökten pat diye ölüme iniverdi ve carma-ha gerilmiş gibi kaldı. Ara sıra da müzik inatla başlamadı.

Aslında daha anlatmak istediğim çok şey var ama yerim bitti, ayrıca çoğunu sizin keşfetmeniz daha iyi olacaktır. Son olarak şunu söyleyelim: Blood and Wine'nin Wild Hunt'tan bile daha çok sevdim ben. Ne yapın edin, bu maceraya mutlaka atılın. Sondaki o "malum bakış" bile yeter... ©

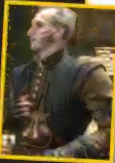
ANNA HENRIETTA

The Witcher serisinin yedinci ve son kitabında karışırız çıkan Düşes Anna Henrietta, Toussaint dükalesinden tek hükümdarı ve halkının sevgilisi. Çapın o zaman Dandelion (başka kim olabilir ki?) bir zamanlar onu kendisine aşık etmiş, fakat bu yekâkışıklığın kocası Dük Rajmund tarafından keşfedilmesiyle şehirden kaçmak zorunda kalmış. Dük birkaç yıl sonra beyin kanamasından ölüncü Anna Henrietta talihle peşer ve bu toprakların tek hâlimi olur. Dandelion da soluğu hemen Düşes'in yanında alır elbette. Ama yine uslu durmayı becermez ve başka bir kadının kollarında yalınlar. Düşes oza islama mahkûm eder, sonra da karanlımın vızgıncı onu Toussaint'ten ele-diyen kovar.



EMIEL REGIS ROHELLEC TERZIEFF-GODEFROY

Regis, karışırız ilk kez Witcher serisinin beşinci kitabı olan Bapımın Pire'ta çıkar. 400 sayılı aşır bir Ali Vampir'dir (spoiler değil, korkmayın) ve vakti zamanında Gera'tın ekibine katılarak Ciri'yi aramasına yardım etmiştir. Ali Vampirler kuzenlerinin aksine kan içmeye mecbur değildir; bu onlar için alkol tüketmeye eşdeğerdir. Ölümsüzdürler; kafaları kesilse, yakılıp kü edilse, hatta kılıplarına kazık çakılrsa bile onlarca yıl içerisinde iyileşip geri dönebilirler. Güneş ışığına, gümüşe ve ateşe dayanırlıdır. Normal insan gibi görünürler, Witcher'lar bile onları tespit edemez. Kan içmeyi yıllar önce bırakan Regis güvenilirliliğini pek çok kez kanıtlamış. Gera'tın dostluğunu kazanmıştır.

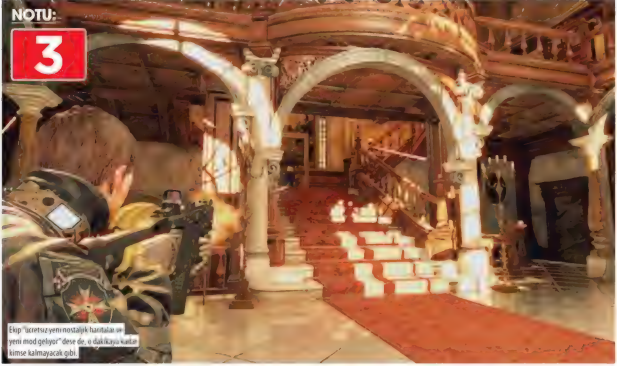


"Ana görevi mi gölsem, yan görev mi yaparım, karf mi oynasam, solu çareli mi kovasam..."





Kalanın zombie Jammier olduğu
vutece-siz pek fark etmiyorlar. Bazen
canınız sıkılabilir bu nedenle



NOTU:

3

Ekip "ücretiz yeni nostaljik haritalar ve
yeni mod geliyor" dese de, e çokluğu kula
kimse kalmayacak gibi.

UMBRELLA CORPS

YILIN EN KÖTÜ OYUNUNA HOŞ GELDİNİZ! -VOLKAN TURAN

Genelde her şeyden şikâyet eden, emekli albay edasıyla her şey kulp takan, hiç bir şeyi (aslında beğense bile) beğenmemiş gibi yapan insanları sevmem, konuşmam bile. Lakin dergide son yazılarıma bakıyorum da resmen böyle biri olup çıkmışım! Tüm kötü oyunlar bana mı geliyor yoksa artık oyun beğenmeyen biri mi oldum bilemiyorum (biliyorum aslında) ama yine bir araba lafı geldim sevgili okur. Şu yaz günlerinde olumsuz sözler okumak istemezseniz anlamır, ama aklınızın ucundan dahi şu oyunu alma ihtimali geçiyorsa, gelin beni biraz dinleyin.

CRAPCOM!

Capcom her ne kadar İngilizcesinde "Resident Evil" adını kullanmasa da, kendi karasullarında "Biohazard Umbrella Corps" adıyla çıktı oyun. Yani pazarlaması "Gel vatandaş gel, Resident Evil oyunu bu, yemin ediyoruz" şeklinde geçen iğe. Tam da marka 20. yılını kutlarken, elbette bu ticari kaygısı

anlınız ama geriye kalan hiçbir şeyi anlayamadım dostları! Hayatında bu kadar amaçsız bir oyun çok az gördüm ben. Nereden başlayacağımı bile bilmiyorum. İnsan der ki "Bu bir Resi oyunusa elbette bir hikâyesi vardır, karakter vardır, boss vardır" değil mi? Yani bunu taze Resi severler bile bilirken Capcom Japonya nasıl düşünmemiş de Umbrella Corps'a hiçbirini koymamış, gerçekten nutukm tutuluyor. Resi dünyasında Umbrella tarafından hikâyesi aslında derinken, bu hikâyeyi daha da derinleştirmek varken (Resi 7 gelene kadar hele) onun yerine tümüyle **siper al - ateş et** oyunu yapılmışlar. Onu da doğru yapamamışlar zaten.

Oyunda tek kişilik mod var mı? Teoride var evet, The Experiment adlı bu mod altında 6 ana harita, 20 tane de görev var. Basitten zora doğru giden bu görevler kendisini ölümüne tekrar ediyor. 20 görev boyunca yaptığınız üç şey var: zombilerden örnek toplamak, harıta ya yayılmış bıkkak çantayı bulmak ve haritada belirlenmiş

alanları 10'ar saniye savunmak. Bu kadar! Aslında tüm oyun boyunca yaptığınız şeyler bununla sınırlı. Zorluk seviyesi arttıkça da sadece toplayacağınız şeylerin sayısı artıyor, başka bir espi yok. Ne görevin başında bir sinematik var, ne bu görevlerin aralarında bir bölüm sonu canavanı dövişür var, ne Resi bilginize bilgi katan detaylar var... Hiçbir şey yok! Sadece iki satır yazı okuyorsunuz, onlar da o kadar kötü, o kadar kötü yazılmış şeyler ki keşke İngilizce bilmeyeydim de anlamayaydım şunları diyeceksiniz. Yapımcılar sağ olsun ki araya iki tane de yan görev koymuş. İnsan yan görevden de biraz değişiklik bekliyor ama işte eşeklik bizde; onda da az önce bahsettiğim üçlü görev silsilesine tutuluyorsunuz. "Eğer vereceğimiz amblemi almak istiyorsan 5 derecesinde bitir" diyor görev farklı olarak, yani bölümü sadece daha hızlı oynama, o kadar!

TERK EDİYORUSAN SENİ!

Online moda gelince sizi bir sürpriz bekliyor



DANGEROUS GOLF

DİKKAT: KIRIP DÖKMEK TEHLİKESİZ VE SERBESTTİR. -NOYAN AKATLI

10 -12 yaş dönemimden kırık dokuz anılar: Sokakta ve kulpote oynadığı futbol ve tenistiz hiçbir almayıp, evde, daracık koridorunda tenis topuyla her türlü golü atıp, en zor setleri, maç puanlarını hayali çizgilerle vurarak kazanırdım. Bazen kardeşimi de dâhil edip, oyuncu tabiriyle "co-op'a" çevirdiğim ev içindeki bu çocukça adrenalin yükünü, ebeveynlere göre riskli etkinlikler boyunca toplam kaç tane tabak-bardak kırdığımı hatırlamıyorum (Bunca yıl aradan sonra anımi hâlâ anlamlı şekilde gülmüştেকে kadamı).

**İSTESEN DE KESEMEZSİN
TOPUMUZU**

Henüz tanıtım filminin ilk saniyelerinde yukarıda bahsettiğim çocukluk dönemime götürdü beni *Dangerous Golf*. Hikâyenin ve seslendirmenin olmadığı, müziğin belli belirsiz duyulduğu, içeriğin kısıtlı, basit görünümüyle kontrollerin bir parça fazla kağıtsızdır bir oyun 'Tehlikeli Golf'. Minik yeşenim 'Subutay' Deniz'in "Paatt diye vuruyorum" diye tanımladığı açılış vuruşuna doğrudan eskilerden bahsederek yaptım, farkındayım. "Golf sporunun vuruşu ve alışkınım kırma dokme kısmının birleşimiyse, ana-

türlerden ilginç bir spor-aksiyon melezini ortaya çıkarmış" diyerek artılara geçip golf sopalarını parlatayım o halde.

Gene yarış türünün hiç duygusuna aksiyon adrenalinini karıştırır, unutulmaz *Burnout*'un yapımcaların imzası var, 3-4 saat oynamadan önce önyargıyla burun kurıdığım oyunculardız. Sağ analog çubuk ile kameraları döndürüyor ve nişan alıp sol çubukla itirek hızı artırıyor çuk topuna. X/Kare Turnusya kenarların aydınlatılmış özel hedefleri görüyoruz. Mekâna göre değişiyor; porselen tabak, şamdan, heykeller, küçük bir mutfak aleti ya da benzinlik pompası olabiliyor bonus puan kazandıran hedefler. Açılış vuruları belki sayıda hedefi kırıp parçalayabiliş "smashbreaker" denen, topun çevresinde alevler oluşturan, tahmin ettiğimiz kılıç ötüne çıkını yıkıp geçen bir vuruşumuz oluyor. Bu smashbreaker'da ("kırın dökün" diye mi çevirecek...) top biraz yavaş giriyor neyse ki, yönünü ve hızını bir miktar değiştirilebiliriz, bu da oyuna bizim katkılarımız artıran bir eylem olmus. Her ekele topımlı vuruş yapıp "aa, bakaldım neleri kıracağız," diye izleyesiydi saçma ve sıkıcı olacağını biraz doğrudur.

Beklenildiği gibi, her mekân ve odada sanal eşyaları sünger sünger parçaladıkları, maddiyatı kazanıp yeni odalar açarak ilerleyiyor. Sorun da burada oluyor: Dört-beş odadan sonra, "tabanca son vuruşu" (pistol putt) gibi yeni vurular açsâk da tekrara girmekten kurtulamayız başta ilginç gelen oyunumuz. Yükleme ekranlarının sıklığı ve uzunluğu da tekrar ve can sıkıntısı hissinin katlayarak artıyorsa maalesef. Çevrimiçi çokoyuncululu madda girişimci, tekoyuncululu madda ile aynı mekânlarda tabak kanak kırma yarışları için bekliyor, gelen giden oluyor. İlk bakışta "aa, golf oynadı ile serbestçe kırıp dökmek, eğlenceliymiş, hehe" hevesi, hayal kırıklığı ile siktirinti karışımı tatsız hisler oluşturuşu oyuncu bünümde.

35 yıl önce oynama imkânım olsaydı evde kırıdığım birçok tabak çanak sağlam kalırdı belki ama ilginç bir fikrin içerik eksikliği nedeniyle çok güzel bir oyuna dönüşmemesinin hüznünlü bir örneği *Dangerous Golf*. 🎮

KONTROLLER

PC sürümünün klavye - fare desteği olma-
dan çıkması algılanmadık, zor kabul edilebilir
bir durumdur. Neyse ki büyüğe (7 GB kadar)
bir yamayı klavye - fare desteği ekledi
yapımcılar. Naçizane görüşüm; oyun kolu
nispeten daha rahat ama klavye - fare ile de
oynanabilir durumda Dangerous Game.

- Ağrı ve
- Ten ağrısı
aldırı
- Sıcaklık, kalp
gizli kuma örtüsü
- Kuru içim, Mea
amir

6

SON KARAR

İstanbul'da olmaya ve oynamaya değer birkaç saatlik eğlence sunan değişik ama ipengi kıvrıklı bir oyun.

ANIMA GATE OF MEMORIES

KİTABI KAPAĞINA GÖRE DEĞERLENDİRMEMELİ - ÖMER AKDAĞ

Uzun zaman önce Ergo Mundus ismindeki varlık kendi başına tüm dünyaya meydan okumuş. Birbiryle dost olsun düşman olsun, dünyadaki tüm güçlü organizasyonlar bir araya gelerek onu bir şekilde alt etmeyi başarmış ancak Ergo Mundus'u tamamen yok etmek mümkün olmadı. Önden, özü bir kitaba hapsedilmişti.

Başkarakterimiz, bu kitabı ve dolayısıyla Ergo Mundus'un gücünün küçük bir kısmını kullanabilmek için ismini ve kimliğini kaybetmiş Tasyıcı (The Bearer). Zamanında insan olan ama insan olmanın çok ötesine geçmiş, Ulak (Messenger) olarak anılan beş üstün güçlü varlık bir sebepten belli bir mekânda toplanmaktadır ve bir kehanete göre bu, dünyanın sonu demektir. Tasyıcı'nın ve Ergo'nun görevi bu mekânı araştırmak ve Ulak'ları yok etmek.

Anıma: Gate of Memories in hikâyesi tepeden bakanca orijinalliktir uzak ve öngörülebilir ama bayagi bağladığı olmaya da başarıyor öyleydi denen. Hep küçük küçük şeyler... Ergo'ya Tasyıcı arasındaki konuşmalar garipçe ilginç. Kimi zaman geçmişlerinden söz edip size oyunun arka planıyla ilgili bilgi veriyorlar, kimi zaman da... İmm... Ergo, Tasyıcı'ya yazıyor... Ya da sözü tüccazde bulunuyor demek daha doğru olur... Keyifli bir ikili kısım ortaya ama asıl hayran kaldığımız kısım Ulafların geri plan hikâyeleri oldu. Her bir Ulafların kendi zindanı var ve buralarla o varlığa ait beş hatıra parçacığı bulabilizyor. Her bir seslendirilmiş bu uzun, mistik, yaratıcı metinlerde Ulafların normal bir insanken neler yaptığını, neler yaşadığı başkalarının ve güçlülerinden söz ediliyor. Bu öyküler alınıp ayrı ayrı oyuna bile yapılabilmis.

o derece. Ulak'larla bu şekilde geri plan hikâyelerini dinledikten sonra savaşmak etkileyici bir dokunuş. Öylesine beliren; kesilecek ve kaybolacak boss'larla değil de geçmişlerine şahit olduğunuz kişilerle savaşmak özel bir his.

BOSS DÖVÜŞÜ DEDİĞİN BÖYLE OLUR

Taşıyıcı ve Ergo arasında anında geçiş yapılabildiğini, DMCI'leri, *Lords of Shadow*'ları vs. andiran hack'nin slash bir oynanışı var. *Anima*'nın ama bu oynanış biraz sallantılı. Nasil diyeyim. Yapmak istediği birçok şeyi doğru yapamamış ama doğru yaptığı kısımlar da oynanışın süre kıyafeti olmasına yetiyor. Şöyle açıklayalım: Örneğin; mesela bir yetenek ağacımız var, seviye atıldıkça aktif veya pasif yeteneklere puan dağıtıyoruz. Bayağı da çeşit var ama sıkıntı, bunların çoğunun pratikte pek işe yaramaması. Örneğin bir sürü sarjlı hareketiniz var ama bol düşmanla karşılaşlığınız, her tarafтан sürekli bir şeylerin geldiği, bazen resmen şok'ta'm'ız o'yunuymuş hissi veren bir *o'm* *o'm* *Anima*. Bu hareketleri yapacak zaman bulamıyorsunuzuz yani. Mevzu daha da kötülereşen şey de hareket iptal etme sisteminin olmaması. "Hadi bir şansını deneyeyim" dediğiniz anda geri dönüşük yok, saldırdınız ki (geliyor) kacaklayıverseniz. Sonraçığa *çıkıyca* *çıkıyca* Ergo'nun saldırdıkları birbirine eklediğiniz bir kombo sistemin var ama aynı sebeplerle o işe girmiştiğiniz kombonun sonunda bir bakıyorsunuz kaçmış mađlık hak getire.

Yani oyunu %90 oranında normal saldırılarla ve 1-2 hızlı büyüyle oynuyorsunuz. Ama yapımcılar bu durumun göze batmamasını sağlayan güzel bir çeşitlilik sunmuşlar. Düşman çeşitliliği

ve yaratıcılığı gayet yeterli. Dövüşler kadar çok olmasın, platform ve bulmaca da önemli yer tutuyor oyunda ki onlar da derli toplu. Ayrıca oyun arada bir 2 boyutluya bağlıyor, özellikle stilize olmuş o bölümler.

Ama asıl hastası olduğum kusurları
yine bosa döşüleri. Demin dediğim
gibi zaten anlamı hissettiren bu dö-
şümlerin bir de hem müthiş yaratıcı
saldırıları oldu olduğunu; hem de
reflekslerini ve taktik yeteneğini
sonuna kadar yaşadığını düşünün. Son
zamanlarda oynadığım en tatmin edici
bosa döşümlerinden bazılarını yaşıtı
bu oyun bana. Bazen fazla tesadüf-
lere bağlı olabiliriz (ah Malekith...) ama
bezdirmiyor da o kadar. İlk başta
imkansız görünüm bosa u yaşıya yaşı
öğreniyor şurası saat sonra keski "KESTİM
BE ŞERRERLESİZ!" diye bağırarak güzel
sey (vasıstandır).

Anima: Gate of Memories, Kick-startar da 110.000.000 kpi nispeten mütevazı bir başlangıç toplamı. Ama "çiz kişisil" sanayci bir ekibin oyunu. Ama "çiz kişisil" yapıldığı bir oyun için gayet iyi! kategorisinde değil, daha çok "ohannes, çiz kişisi nasıl yapar böyle bir oyunu ki?" kategorisinde. Teknik olarak çok düzye sayılmasa, Grafikleri biraz PS2miş, ses efektleri zaten sallama, süzye düşünce deteryalı bulması süngerini sikla. Ama sesi gibi bir şey okuyor mesela. Ama öte yandan Castlevania'ları andıran atmosferi, enteresan hikayesini, özellikle de çok dövüşlerini tatmızın çok istediim. Fiyatı da gayet uygun aslında, denemek isterseniz şu yandaki puana pek kullanmayın, şahsen aldığım keyfi izlerimden puana vermek olamam çok daha yüksek olurdu o raka. Sadece teknik ve oynanış olarak çok daha iyi örnekleme hazırlamak olmasını diye belirtmek.





AMERICAN TRUCK SIMULATOR ARIZONA

BÜYÜK KANYON, SEN Mİ BÜYÜKSÜN BEN Mİ! -BURAK EKEN

Amerika'da dört ayı geride bırakmış, zaman ne çabuk geçti anlayamadım. Kaliforniya'nın kalabalık şehirlerinden Nevada'nın ıssız çölleri ne gele buralara iyice alıştık, yavaş yavaş Amerikalı olduk. Şimdi ise Amerika maceramızda yeni bir soluk, yeni bir heyecan yaşamaya vakti.

Arizona'daki anımları anlatmadan önce görüşmeyeli nelerin değiştiğinden bahsedeyim size. Kenworth'un W900 modeli çekicisiyle tanıştık mesela. Yeni değil aslında, eski bir model ama gerçekten enteresan bir metal yığını. Kendisini tarif etmem gerekirse; tam anlamıyla "tır gibi tır" diyebiliriz. Eski Vahşi Batı'da gezmenin hakkını en çok bu kadar vahşi bir tır verebilirli herhalde. İlk başlarda "ben bu canavarı nasıl kullanacağım" diye insanı ürkütüyor ama yılların tecrübesiyle buna da alışmak zor olmuyor.

Araçın içinde ise navigasyonlarımız artık daha akıllı. Gittiğimiz yoldaki hız limitini bize söylüyor du zaten. Artık hız limitinin üstündeysek direkt uyar veriyor. Amerika'da radara girip ceza yemenin ne kadar kolay olduğunu yazmıştım önceden. Bu yüzden önemli bir gelişim olmuş bu.

Navigasyonlarla ilgili bir diğer gelişmeye artık

yol tarifinin kapatılabilir olması. Navigasyon göze batan, insanın dikkatini yoldan çeken bir araçtı. Bir de Amerika'daki tüm çekicilerde standart donanımda; hâliyle insanı daha çok rahatsız ediyor. Şimdi navigasyonu tam kapatamasa da en azından yol tarifini kapatabiliyoruz. Böylece sürekli gözümüzün önünde kırmızı kırmızı yanıp parlaklıktan kurtulabiliyoruz. Aynı zamanda "ben buraları biliyorum kardeşim, bana akıl verme" deyip yollara, tabelalara baka baka gideceğimiz yeri bulma özgürlüğüne sahip olabiliyoruz (Tabii bu artistliği ilk defa ayak bastığımız yerde yapmasam daha iyi olabilirdi. Phoenix'ten Büyük Kanyon'a giderken neler çektiğimi bir ben bilirim, bir de yol kenarındaki tacıolar...).

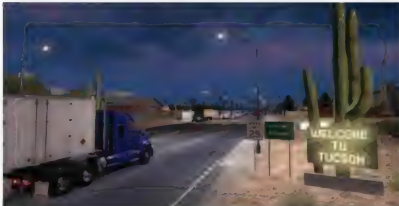
Arizona'ya gelirken... En başta direkt söyleyeyim: şu ana kadar gezdiğim en "Amerikan" eyalet burası. Kaliforniya'da çok fazla büyük şehir girip çıkıyoruz. Nevada dediğin ıssız, koca bir çöl. Arizona ise tam kıvamında bir eyalet. Geniş çöl arazisi var ama Nevada kadar ıssız değil; şehirler kasabalar sık çıkıyor karşımıza. Büyük şehirler var ama Phoenix dışındakiler çok büyük ve yoğun değil; boğmuyorlar insanı. Hani popüler kültürden gördüğümüz, öğrendiğimiz "Amerikan road trip" konseptine en uygun eyalet şu ana kadar gezdiklerim

içinde Arizona. Burada dolaşmak gerçekten çok eğlenceli.

Çölleri, vadilerin arasında büyük şehirleri rastlamak güzel oluyor. Hem insana nefes aldırıyorlar; hem de -dediğim gibi- çok büyük ve kalabalık olmadıkları için sıkıyorlar. Ancak şehirlerin giriş çıkışlarında öyle bağlantı yolları var ki... Tövbeler olsun. Yahu siz n'aptınız arkadaşlar? Bunlar nasıl yol tasarımıları? Phoenix olsun, Tucson olsun, Flagstaff olsun, öyle bağlantı yollarıyla çevrelenmişler ki insan dehşete düşüyor. Bir yolda olabilecek bütün bağlantı kombinasyonlarını deneyip çeşit çeşit fiyonklar atmışlar resmen. Hatta ne fiyonu; ayakkabı bağçığı... Bunlardan birine ilk girdiğimde tırdan atlayıp çığlık atarak kaçışım geldi. Hemen "ağ aç, şu navigasyonu aç çabuk" telaşına kapıldım. Ama alısınca işlevselliğini fark ediyorsunuz. Şehir giriş çıkışlarında trafiği en aza indirmişler bu şekilde.

Yer yer insanı zorlasa da kendine özgü yolları, yörelere sahip Arizona. Vadileri, çölleri, ormanları ve tabii Büyük Kanyon'uyla görülmeye değer ve gezmesi çok keyifli bir eyalet. Hazır çalışma izni de bedavaya alabiliyorken gelip burayı görmemeniz hata olur. ☺

HANI ŞU BİR TENCERE PIŞMIŞ SPAGETTİ GİBİ GÖRÜNEN YOL BAĞLANTILARI VARDIR YA? PHOENİX, TUCSON, FLAGSTAFF GİBİ YERLERDE SİZİ BEKLİYORLAR.



Amerikan Road Trip'in en güzel yanı, her yerde bir tane büyük kanyon bulabilirsiniz.





SHADWEN

GÖLGELER BU KADAR SIKICI MIYDI YA? -ESER GÜVEN

Liyi emmaları çok seviyor ve karşılaştığı bir ağaçtan elma karaklamaya karar veriyor. Tımarınması gerek bile yok, zaten ağacın dibine düşmüş meyveler ve bu hisziksiz sayılmaz ki. Ama Lily bula bula muhafızlar tarafından korunun bahçedeki ağacı buluncsa sorun çıkıyor. Ha tabii şu da var, yerddeki meyveleri ufaccık çoktutan eşiyeyen bir muhafız belinde belasını arıyor demektir. O belanın adı da Shadowen. Shadowen bir suikastçı, bir gizlilik uzmanı, bir müstakbel kral katilii kocağı. Böylesine soyhu bir görevci kımkms olan Shadowen küçük küta artistlik yapan muhafızı gördü kayıtsız kalamiyor ve biçacı sapladığı gibi kanlar içinde yere seriyor atıp herifi. Lily bu vahşi cinayet karşısında çok oluv...

Hemen geri saralım, olmadı çünkü. Ufacık çocuğun karşısında böylece acımasızca adam öldürmek ayp. Onun yerine şöyle yapalım: Yan taraftaki varilleri devirip muhafızın dikkatini çekelim ve Lily'nin kaçmasını sağlayalım. Evet böyleli daha iyi, cinayetlerimiziz çocukcağız bakımivorken isleriz mis gibi.

ELMA MI DAHA BELAYDI, LILY MI?

Shadwen, Lily'i beladan kurtarıyor, ama kendisini Lily'den kurtaramıyor. Lily bir küçük kardeş edasıyla Shadwen'in peşine takıveriyor. Artık krala ulaşmak için

gizlenerek ilerlememiz gereken
bu yolda yalnız değiliz, bakıcılığını
yapmamız gereken bir de ufaklık
var yanımızda.

Shadwen, mükemmel *Trine* serisinin geliştiricisi Frozenbyte'in yeni oyunu ama maalesef ilk kez boy gösterdikleri bu kulvarda beklentilerin altında kalmışlar. Frozenbyte, *Shadwen*'in gizlilik-aksiyon oyunu olarak tanımlaması ama bence bu pek de isabetli olmamış. Evet oyun tamamen gizlilikle dayalı ve diğer bazı oyunlarda olduğu gibi herkeşin dikkatini çekince palaz küldür dalıp o durumdaki kurtulmaç ya mümkün olmuyor. *Shadwen*'de yalanlamak demek aslında *Game Over* demek. Türlün içindeki aksiyon kısmı ise bence *kalıyca* kelimisinin gölgesinde buluyor çünkü oyun çok durağan. Bunun sebebi de zamanı kontrol etme mekanizması.

Shadwen'de zaman sadece hareket ettirmizde veya özellikle istidimizde geçiyor, yani aynı Superhört'a olduđu gibi kimidamıyorsa zaman da durmuş oluyor. En ufak bir hatamızda ise (diyelim ki düştük veya fark ediliş) R tüşuna basarak zamanı geriye alıyoruz ve hiçbir şey olmamış gibi devam ediyoruz. Bu yüzden de oyun bulduğumuz mekândaki muhafızları geçerek sayıları açtığımız **puzzle** bölümleri şeklinde ilerliyoruz.

YAPAY ZEKÂNIN İFLAS EDİŞİ

Lily sürekli olarak yazınızda ama onu buz kontrol etmiyoruz. Kendisi zaten fırsatını bulduğunu an saklanıp koşarak bizi takip ediyor. Oyunun yazıyı zekası biraz fazla zayıf olduğuna ilişkin Lily kabak gibi ortalıkta koşsa da, muhafız önünden geçse de adamlar onu görmüyor muyu bile. Hış aksı durumunda oyun gereksiz z olurdu ama bunu daha iyi düşünmüy olmaları dilerdim. Modellemerelerde sıkıntı yüzünden koskoca kafamız dışarda saklanırken bizi de görmüyor ki dibimizdeki adamlar. Buna bir de neredeyse oyundaki tüm muhafızların tip olrak birbirinin aynısı olduğuna eklersek bir süre sonra bu bulmacak alanları sıkıntı gelmeye başlıyor. Kancayla tahayta tutun, varlık çek, gürlü yürü, koştu. Hata mı yaptın? Zamani geri al, tahayta tutun, gürlü yürü, koştu. Daha 5. bölüme ıvice baydıymı hissettim valla.

İstersek başta da söylediğim gibi muhafızlara arkadan yaklaşıp öldürülebiliyoruz ama Lily buna şahit olur veya ceset görürse ekranda 'yaptığını beğenim mi, bu sahne Lily'nin aklından hiç çıkmayacak ve oyunun gidişatını ciddi olarak etkileyecek, bu sana' mesajı çıkıyor. Ben bu mesajı sevmediğimden hep geri sararak farklı yol bulmaya çalıştım ama siz 'Lily canavar gibi kız, atlatır bu travmayı' dersiniz öldürme öldürme ilzazleyebilirsiniz. Zaten her bölüm için bir kimseyi öldürmedim, bir de herkesi öldürerek bitirme başarımı mevcut.

Aslında *Shadwen*'in daha iyi bir oyun olmasını umuyordum, ilk 3-4 bölüm fena değildi ama aynı şeylerin tekrarlanması beni normalden fazla sıkıttı. Yine de farklı bir tarz arıyorsanız şans vermeyin de diyemiyorum. O değil de, *Trine 4* cıkısa ya. ☺



- [illegible]

6

SON KARAR

Çok iyi-gizli film süper
de bebek bakıcılığı
yaparım diyorsanız
deneyin.

HEARTS OF IRON IV

STRATEJİ ERBABINDAN BİR İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI ŞAHESERİ -NURETTİN TAN

Paradox en sevdiğim ve gerçekten saygı duyduğum oyun fimalarından birisi. Bunun iki nedeni var; birincisi, günümüzde korsana karşı fimaların en büyük avantajı olan çoklu oyuncu desteği kuvvetli yapımlar üretmelerine rağmen (çok değil ama oyunların konsepti kelli oyuncuya daha uygun) oyun felsefelerinden dünden vermedem çalışmayı sürdürüyor; durum böyle, orta ölçekli bir oyun firması olarak yillardır ayakta kalabiliyorlari. ikincisi de; firmanın allı olduğu stratejiler. Ama öyle böyle stratejiler değil, hangi oyunlarına baksanız allıalmaz bir detaycılık okuyori. Bu iki sebepten dolayı Paradox'u çok seviyorum ve bu sefer detay konusunda *Hearts of Iron IV* ile zirve yapımlar diyebilirim.

Hatırlarsanız geçenlerde firmamızın *Stellaris* isimli strateji oyunu oynadığımızı yazmıştım. Doğrusunu söylemek gerekirse ne zaman bir Paradox oyunu oynayacak olmasın stratejileri çok seven eski bir oyuncu olmama rağmen çekinirim. Oyunları zordur çünkü, *Overwatch'ta* Mercy'nin sandığı gibi dikkatin ortasında tek başınıza canlandırması gibi bir çaresizlik hissettirir. *Stellaris'te* güzel bir oyunu öğütme klavuzu vardı, *Hearts of Iron IV'te* de eğer oyunu baştan başlayacaksanız mutlaka eğitim bölümüne bakmanızı öneririm. İtalya savaş halindeyken kontrolünüze veriliyor ve oyunun temellerini kavramanıza yardımcı olunuyor.

YA İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI BAŞKA ŞEKİLDE GELİŞSEYDİ?

Hearts of Iron IV İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan bir strateji. Oyunun mantığı "eğer"ler üzerine kurulu çünkü savaş ile alakası olmayan devletleri alıp onu İkinci Dünya Savaşı'nın kay-

nyayn kazınata atıylıylırsıynuz. Farklı itıfaklar kurıylırsıynuz, atıylırm Polonyayı itıfaklar bıl hale getırıylırsıynuz. Oıym barada sıze kıl seçekn sırsıynuz. 1936 yılda başıladı yıla da 1939 senesınde sıvaıya gırme. 1936da sıvaıya hazırık itın vaktınıylırsıynuz. Başlıngıta tek bızmsızmsız, polıtıkalıarını yıla bıl polıtıkalarla paralel olası mütefıkkelrıne dııııııırsıynuz, bılrlıklerını üretekne fabrıkalrı yıla da ekonımıne bıl kemınlııylıylırsıynuz. Üretem bınalrıne kurarak hazırık aşamada gırıylırsıynuz. Kısacası "eđer" tarımı üzserınde alternatıf bılrlıklerını Dınya Savaşı sınerasıylı olınmak kılın itıl seçekn bıl. 1939da sıze Almanıya artık gücünün doruğında yıla Polonyayı gırılırsıynuz, sıvaıya başladı bılslayacak. Bıl 1939da başlama seçeknıne elınlelınde hazır ımkanlar dıha çok askeri maneıva yapmak sıvaıya tarıhe dıha uygun bıl çızıde ılerlemek ıtırırsıynuz seçeknlerıne bıl. Hala öte ıyandan 1936 seçeknıne kullansızn bılle Hıstoralık Afı Focus

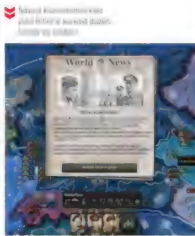
opsiyonu sayesinde yapay zekâ, devletlerin tarihi olaylarda izlediği çizgiye yakın ittifaklar oluşturmaya, tarihsel gerçeklere olabildiğince sadık kalmaya çalışıyor.

AS BAYRAKLARI! AS! AS!

Şimdi bayrakları asmamız lazım! Çünkü Hearts of Iron IV Türkiye'ye de İkinci Dünya Savaşı
cehennemine çekebiliyorsunuz. Ulus liderimiz Ataturk (ki çok karizma bir resmini koymuşlar). O dönem partileri arasında CHP ezici bir üstünlüğe ulaşıyor. Onu takip eden diğer politik partiler (evet oyunda politik partiler de var e olabildiğince tarihsel sadık kalmış) Millet Partisi (Milliyetçi Hareket Partisi'nin başlangıcı), TKP ve DP. Hol IV' e diğerlerden oluştuğu için ülkenin politikasına da tamamen sizlerin elinde. Eğer ben Almanlara destek vereceğim diyorsanız politik pusula ile oynayarak (Almanlara yanaşma, milliyetçi; bir çizgiye ilerleme gibi) mecliste Millet Partisi'ni kuvvetlendiriyorsunuz. Muttefikleriniz de ona göre şekilleniyor.

Cyunda gelişen olayları gece/gündüz döngüsünün olduğu büyük bir dünya haritası üzerinden görürsünüz. Haritayı yaklaşırdıkça yerlere coğrafyası; dağlar, nehirler, vadiler şekilleniyor ki savaş döneminde bunlara dikkat ederek strateji üretmeniz gerekiyor. Haritanın Naval Map, Air Map, Supply Map gibi birden fazla türü var, bu şekilde belirli bir noktadan sonra cennetiniz gibi çoğalan birlikleri takip ve kontrol etmeniz daha da kolaylaşıyor.

Politik hedefinizin yanı sıra ordunuzu ve ekonominizi şekillendirecek araştırma ağacını da en iyi şekilde kontrol etmelisiniz. Yeni silahlarla birliklerinizi güçlendirebiliyorsunuz ama



ORDU YENİLEME

Ordunun teçhizatını yenileyerek güçlendirmek çok önemli evet. Ama özellikle yeni araştırmaları yaparken zamanlamaya çok dikkat etmelisiniz. Araştırma ve üretim ayaçlara sürebilir. Eğitilen askerlerin cepheye varması da belirli bir zaman alıyor. Dolayısıyla eliniz kuvvetli olmadan ve birliklerinizin hazır olacağınıza emin olmadan sağa sola artistik yapmayın. Birimleri pasif ödüllerden yeni yenilerini anında uyguladığınızın altını çiziyim ama.





Herz of Iron IV ekran görüntüsü

yenilerin gelebilmesi için askerlerin gitmesi gerekli. Gerçek hayatıymış gibi düşünün, kimse eğitimi hiç almadığı silahlı an savaş alanında bulunan askerlere vermez. Kıscası Civilization'daki gibi birimler parayı bastırıldığınızda büyüü bir şekilde mızraklıdan makine tüfeği sırtına takmış rambolara dönüşmüyordur. Yeni birim istiyorsanız, önce silahlarını üretmeli ve sonra askerleri eğitmelisiniz.

TARİHİ, SAVAŞI KAZANAN TARAF YAZAR

Oyun o kadar detaylı ki saldırdığınız birimleri bile belirleyebilirsiniz. İki ordu karşılaştığında sizin birliklerinizin seçtiğiniz doktrini uyguluyor. Mısır: Mobile Warfare Doctrine, Superior Firepower Doctrine, Mass Assault Doctrine gibi... Blitzkrieg uygulayarak düşmanın üzerine fırtına gibi gitmeyi de deneyebilirsiniz ama aldığınız riskleri iyi değerlendirmeniz lazım. Asıl birliğin koparak ilerleyip sürdüğünüz takım saldırıyor yaparken geri kalanlar (sıralan bölüğünüz için) zayıf duruma düşecek ve inanın yavaş zekâ bu tür fırsatları kaçırmaıyıp tepenize binmeye çalışacak. Bilgisayar verdiğiniz emirler çok iyi bir düzenle uyguluyor ve saldırıya kazanma şansınıza kadar gayet detaylı bir asker raporu size sunuyor. İnsanı gerçekten o milletin lideri gibi hissettiren, oynama iyice bağlayan güzel

ayrıntılardan bir tanesi de bu.

Oyunda öyle kafanıza göre sağa sola savaş açamıyorsunuz çünkü "Dünya Tansiyonu" diye bir etmen var. Dünyadaki politik tansiyon arttıkça -ki bu da yaklaşan savaş, milletlerin politik odaklanılmalı ve yeni ittifaklar oluşturmaları gibi zibil kadar sebebe bağlı- bir savaş sebebi yaratılabilir hale geliyorsunuz. Oyunun tek sıkıntısı burada gibi çünkü ufak ülkelerle oynamaya başladığınızda 1936'dan savaş dönemine kadar hazırık süreci yetersiz geliyor. Ya da ben tam olarak daha beceremiyor olabiliyim çünkü şu yazıyı yazarken bile oyunu tam anlamıyla çözemedim söyleyemem. Halen keşfedilecek ve tecrübe edilecek tonla detay var.

Hearts of Iron IV kolay mı? Ben kunduz adına kesinlikle değil. Ağır, zor ve detaylı strateji oyunlarını seviyorsanız el atmanız gereken bir oyun. Aksi takdirde arkanıza bakmadan kaçın derim. Ama bunun yanı sıra ikinci Dünya Savaşı hayranı iseniz (ben öyle sayılırım, savaşta ait detayları okumayı severim, yapılan fedakarlıklar, savaş taktikleri, yaşanan trajediler vs...) belki de alabileceğiniz en iyi strateji oyunu. Ama çok zor arkadaş, çok zor... Tavsiyeme uyup, satın alıp, bir de üstüne silikirsanız lütfen bana kıymayınız. ☺

World News



Japan has capitulated

amerikan basınına göre japonya'nın teslim olması, ikinci dünya savaşı'nın sona erdiği anlamına gelir. Japonya'nın teslim olması, ikinci dünya savaşı'nın sona erdiği anlamına gelir. Japonya'nın teslim olması, ikinci dünya savaşı'nın sona erdiği anlamına gelir. Japonya'nın teslim olması, ikinci dünya savaşı'nın sona erdiği anlamına gelir.

GEMİLERE DİKKAT!

Bazen ne zaman kaybedeceğinizi ve geri çekilmeniz gerektiğini bilmeniz lazım. Kaybedeceğinizi bir bölgede kalarak değeri biriklerkeniz harcamanız gerek yok. Bunlardan en önemlisi gemi tersaneleri. Bunları genellikle uçakları koruyunuz ve hava hakimiyetini kaybederseniz ve o bölgeyi kaybederseniz hasse diyorsanız gemilerinizi düşmanın ulaşamayacağı güvenli noktalara taşıyın. Açık denizlere kaçmak mantıklı olabilir çünkü bu noktalarda düşman bombardıman uçakları size ulaşamayacaktır.



- Alternatif İkinci Dünya Savaşı senaryoları deneyebilirsiniz
- Almanya ve Amerika Birleşik Devletleri'nin müttefik olarak girme
- Japonya'nın Amerika ile müttefik olması

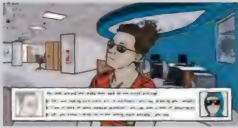
YENİ

- Fransızlar çıkışta olduğu için Almanya'nın müttefikleri olarak girme
- İtalya'nın Almanya ile müttefik olması
- Almanya'nın Amerika ile müttefik olması
- Almanya'nın Amerika ile müttefik olması

8

SON KARAR

Muazzam bir tavarda olduğu strateji oyunlarını seviyorsanız, bizzat da muazzam bir kesinlikle kaçırmayın.



WIN

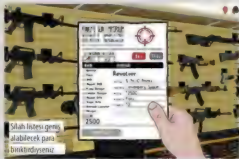
THE DOPE GAME

KİRLİ PARANIN KİMLİ FAİZİ -NOYAN AKATU

Uyanmı en baştan yapayımı: Bu oyun 18 yaşın altındaki kitleye tavsiye edilmiyor arkadaşlar, bu genç çurp-tansızın sırtı diğer sayfa ve oyun incelemelerine doğru alalım lütfen. Anlaştık mı? Tamam, küçük bir bilgi ilavesiyle başlayalım *The Dope Game*'in sayfa larını çevirmeye: Yapımının Steam forumunda belirttiği üzere, 80'lerin meşhur DOS oyunlarından *Drug Wars* tan ilham almış bir yapım var elimizde. İlk bakışta bir browser oyununu andırıyor. Grafik, daha doğrusu resimler suluboya gibi görünüyor göze (tüm görseller elle çizilmiş zaten). Sıra tabanlı bir oynanış var, hafiften macera ile bir çeşit görsel roman karşısı bir tat aldım 2,5 - 3 saat boyunca.

"Küçük (ve hayalî) bir şehirde beş parasız, dımdızlak kalsaklın, mecburen gidip Terfi Mike adlı karanlık işler çevirdiği

her halinden belli bir tefeciye başverdün, günde 50 dolar faiziyle, 15 gün içinde kapatmak üzere 2000 dolar borç aldın" şeklinde basit bir öykünün pastel renkli sayfa larında, isimsiz ama kapüşonlu bir genci yönetiyorsunuz. Üç seçeneği konuşma "resim li pencere ler" henüz ilk sahneden itibaren başlıyor, "mal"ı ucuza alıp pahalya satmak gibi bir ticari simülasyon klasiği mekanığın peşinde giderken rastlantsal olaylar suluboya resimli browser havasındaki oyunumuza renk katıyorlar. Pat diye dikiliveren polis memuru, çanta satmak isteyen konuşkan arkadaş gibi. Başlarda karşılırsanız, polise yumrukla girişmeyi tavsiye etmiyorum hiç. Ya da deneyin, oyunun sekiz sonundan birini görmüş olursunuz. Fiyatı indirimmiş 4 TL olunca da "çok sözü uzatmak istemiyorum, satın alın, kendiniz görün" deme hakkı buluyorum kendimde. Sıra tabanlı, ucuza alıp pahalya satmacalı, para biriktirip silah, ilave çanta, çete üyesi alabileceğiniz, gözü-kulağı ("mal"lar dışında) rahatsız etmeyen bir oyun ilginizi çekiyorsa alıp birkaç saat oynamaya değer hakikaten. ☺



- El emeği, özgün grafikler
- Müzikler
- Tekrar oynanabilirlik

■ İçerik az, oyundaki etkileşim ve yapılan işler kısıtlı

6

SON KARAR

4 TL karşılığında siz en az 3 - 4 saat eğlenmeye polansiyeli var bu muhtevan oyunun.

Ö TÜR: Macera / Simülasyon Ö YAPIM / DAĞITIM: CooguCo Industries Ö DİJİTAL İNDİRME: 4 TL (Steam) Ö YAŞ SINIRI: 18+ Ö DAHESİ İÇİN: dope.cooguco.com

WIN

TABLE TOP RACING: WORLD TOUR

MARIO KART'IN (BİR NEVİ) MUADİLİ -ÖMER AKDAĞ

Oyunun yapımcılarına mail atıp bir inceleme kodu rica ettim, yolladılar sağolsunlar. Attıkları mailde şöyle de bir not düşmüşler: "lütfen bunun 10 kişi tarafından yapılan bağımsız bir oyun olduğunu, *Mario Kart*'lar gibi bir AAA olmaya çalışmadığını unutmayın". Ama kusura bakmasınlar, önce kendilerini fazla küçük görmüşler, *Table Top Racing* çocuk açından gayet de *Mario Kart*larla karşılaştırılabilecek kadar kaliteli bir oyun.

Söylediklerimden nasıl bir oyun olduğunu kafadan canlandırmıştır zaten. Rekabetin on planda olduğu, yoldan raket-



ler, bombalar, hızlandırıncılar vs. toplayıp kullandığımız hızlı bir yarış oyunu *TTR*. Ve de minik oyuncak arabalar kontrol ediyoruz oyunda. Daha doğrusu gayet normal araba yarışlarında arabanızı nasıl görüyorsanız öyle görüyorsunuz ama mekânlar garajdır, evdir, restorandır, öyle yerler. Hep sevimlidir zaten bu kafada oynulan.

TTR bu tip oyunların en hayati noktalarının neredeyse hepsinde son derece iyi. Sürüş çok keyifli, power-up'ları kullanması tatlı, özellikle çok araba olunca oluşan kaos süper eğlenceli. Ondan sonra... Savaşlı yarış, savaşsız yarış, eliminasyonu, drift'i derken bir sürü oyun modu var, araba sayısı yeterli, bu tip bir oyuna yakışır şekilde basit ve güzel de bir upgrade sistemi var...

Ama "neredeyse hepsinde" dedim ya, çok hayatı bir yerde çuvallıyor *TTR*: Pist çeşitliliği. Çok azlar gerçekten. Olanları bir *Mario Kart* 8 seviyesinde olmasa da başanlı tasarımlara sahipler. Ama azlar arkadaş ya... Tek kişilik tarafta her yarış 3 yıldızı bitirmeye kasmazsanız 2-3 saatlik ömrü var zaten oyunun, o kısıtlı zamanda bile yetersiz geliyor.

Güzel oyun ama yine de *TTR*. Multiplayer'ında adam bulamıyorsunuz, o konuda umutlanmayın ama arkadaşlarınızla birlikte *Mario Kart* oynamaya özeniyorsanız ve Wii U'nuz yoksa *TTR* tam o şekil, arkadaşlarla oynanması, çok eğlenceli bir yarış. ☺



- Sürüş dinamikleri ve görselliğin iyi
- Ekmeklerin, kola kutularının arasına yamışak keyifli
- Bol power-up'lı, bol arabalı yarışlar çok kaliteli ve eğlenceli oluyor
- Elektronik müzik severlerin kutaktan bayram edecek

■ Çok az pist var

■ Kısa sürüyor

6

SON KARAR

Oynacak arabalı, power-up kullanımlı, hızlı, kaliteli, ömrü boyuğu kısa ama

Ö TÜR: Yarış Ö YAPIM: Playrise Digital Ö DAĞITIM: Playrise Digital Ö DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) 45 TL (PSN) Ö YAŞ SINIRI: 7+ Ö DAHESİ İÇİN: tinyurl.com/ogz-105r

LUMO

UMDUĞUNU DEĞİL, BULDUĞUNU YİYECEKSİN -ESER GÜVEN

"Modern dokunuşlu klasik izometrik macera" diyor *Lumo*'nun açıklamasında. "Kaybolmuş izometrik platform türüne...", "bilgisayar oyunlarının altın çağı olan 80'ler ve 90'ları hatırlatıyor...", diye devam ediyordu. Oyunun hedef kitlesi ben gibiydim adeta. *Lumo*'nun kendisine örnek aldığı *Head over Heels*1 C64'te oynayanlardı; *Hero Quest* gibi izometrik, odadan odaya geçen oyunlardan da çok seven bir çocukum. Dolayısıyla *Lumo*'nun ekran görüntülerini ve açıklamasını gördüğümde ne kadar sevdiğini tahmin edebilişiniz.

Tabii bir şeyi iddia etmekle gerçekleştirebilmek arasında ciddi bir fark var ve *Lumo* bu konuda %100 başarılı olamamış. Oyuna başlar başlamaz karşınıza iki seçenek sunuyor *Lumo*: "Adventure" modu ve "Old School" modu. Old School modunda sınırlı hakkınız var, harita yok, oyunu kaydedemiyorsunuz. Yani tek oturuşta bitirmeniz gerekiyor. Adventure modunda ise sınırsız hak var, harita var, kayıt imkânı var. Adventure modu kolay geliyor, Old School mod ise yeni oyuncuların pek rahat etmeyeceği türde ağır bir zorluk sunuyor. Ama zaten oyunu Adventure modda bitirmeden önce Old School denemek akıl kârı değil :)

MODERN DOKUNDUM, PLATFORMU İZOMETRİK YAPTIM

Oyunumuz bir izometrik platform. Yaptığımız şey odadan odaya geçmek, sandıkların üzerine çıkmak, basınca kaybolan platformların üzerlerinden zıplamak, engellerden geçmek, anahtar bulup kilitli kapıları açmak gibi klasik platform aksiyonları. Ortada bir hikâye yok. Sıfır diyalog, sıfır anlatım. Bu kısım biraz özensiz olmuş.

Oyunun kontrollerine alışmak kolay; ama izometrik yönlere alışmak o kadar da kolay değil. Bunun için oyun üç farklı kontrol şeması sunulmuş ama yine de özellikle zamanlama ve ince ayar gerektiren zıplamalarda yönünüzü şaşıracağınız

adım gibi eminim. Sola gitmek istediğinizde sol alt çapraz giden bir karakter insanı afallattır. Haliyle. Yine de gamepad ile oynamak, klavye ile oynamaktan daha rahat.

Lumo genel olarak kolay bir oyun, takilabileceğiniz yer özellikle başlarda çok az. Yeni mekanikleri de zaten çabucak öğreniyorsunuz, mesela üzerine zıpladığınızda cebinize atabildiğiniz bir sandık var, ikinci zıplayışınızda olduğunuz yere bırakıyorsunuz falan. Ya da dokunduğunuzda size işık olup peşinizden gelen bir sandık türü var. Üstünde seri halde zıplarsanız patlamayan sabun köpükleri var örneğin, bunların üzerinde 2 saniye durursanız patlıyor. Bu şekilde öğrene ilerliyor, sonraki katala ulaşıyorsunuz. Oyunda ilerledikçe daha yüksek zıplamak gibi yeni özelliklere de sahip oluyorsunuz ve odaların mekanikleri de gittikçe zorlaşmaya başlıyor. Eğer hata yapar da ölürseniz odanın girişinden tekrar başlıyorsunuz. Seri halde odanın dört bir yanını dolaşan kaybolan platformlar veya sizi dikenli mayınlarla sürükleyen yürüyen merdivenler gibi unsurlarla hazır nesir olmaya başladığınızda zaten 5-6 saniyede bir ölecek ve buna alışacaksınız (ve "hayatta Old School mod oynamam arkadaş" diyeceksiniz muhtemelen).

KARPUZUN YUVARLAĞI, OYUNUN KÜP ODASI MAKBULDUR

Eskinin izometrik platform oyunlarından odalar hep küp şeklindeydi. *Lumo*'da ise uzun dikdörtgenler veya yüksekliği oldukça fazla olan odalar mevcut. Kamera açısı sabit olduğu için bu tür odalarda yön bulmak veya zıplamak bayağı zor olabiliyor. Bana kalırsa bu oyunun zayıf noktalarından biri ve bunun sorun doğurabileceği öngörülebilir diye düşünüyorum. Buna bir de bazı platformların gölgelerinin olmadığını eklersek üzerine zıplamak istediğiniz platformun tam olarak nerede olduğunu anlamamanın tek yolu rasgele o yöne doğru zıplamak ve karakterinizin gölgesinin platforma düşmesini ummak oluyor. Bu denemelerin her zaman mutlu sonuçlanmadığını söylemeye gerek yok sanırım.

Aşında *Lumo*'dan çok daha fazlasını umuyordum ama şu hali de yeterince başarılı diyebiliriz. Yine de o cıvı cıvı grafikler, değişik tasarımlı odalar, gizlenmiş ekstralar falan arasında her bir şeyler eksikmiş gibi geldi ama eğer bu nostalji hissinde kaynaklanıyorsa siz de yanılmak istemem. Yoksa özellikle de yeni oyuncular için gayet de keyif alarak oynanabilecek, değişik bir platform *Lumo*. ☺



Kazan dairetümün bakımı bizim sorumludur



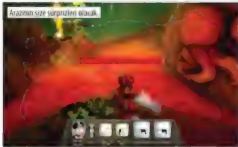
- Etkileşimli bir tasarım-güncel mod
- AHB (Akıllı) modda yalınca uzun oyun süresi sunuyor
- Her oyuncuya uygun diffler
- Asay buluncu oyun farklı bir his veriyor
- Asansör müze

- Bolum harita ve yerleri
- Kamera açısı ve ışık sıkıştır
- Bazı gölgeleri zayıf zıplamada sorun yapıyor
- Ara bir zorluk seviyesi gerekiyor

7

SON KARAR

izometrik platform türü ile tanışmak için iyi bir seçim



TALES FROM THE VOID

HOCAM UZAYLI DOKUNACIYLA TEMAS ORUCU BOZAR MI?

İHSAN ASMAN

Tales from the Void oynarken adamların bol bol düşecek adı geçen "boşluğa". Ve içine işecek. Gerçi bakmayın, şişseniz de oynamayı bırakamayacaksınız.

Oyunumuz, I. Dünya Savaşı esnasında Almanlara karşı İngilizlerin geliştirdiği elektromanyetik bir aygıtı denizaltı ve mürettebatının, kendilerini derin uzayda bir asteroit kuşağında bulmalarını konu alıyor. Ekibimizin amacı, sınırlı sayıda kaynağı hesaplama kullanarak eve dönmek için yolunu bulmak. Bunun için farklı asteroitler üzerinde görevlere çıkıyoruz ve bu görevler hem azalan kaynaklarımızı dengelemeyi, hem yeni silah ve ekipman edinmeyi, hem de hikâyede ilerlememizi sağlıyor. Tabii her yeni görevin kaynak anlamında bir bedeli var, neticede uzaydayız. Temel kaynaklarımız üç tane: Hava, yemek ve mürettebat. Bunlardan birinde bile sınıf gördüğümüzde oyun sonlanıyor. Neyse ki her görev öncesinde yeterli açıklama var; gideceğimiz asteroitte ne gibi kaynaklara ulaşabiliriz, oraya gitmek neye mal olacak, hepsi anlaşıyor. Ayrıca yine bu kısımda, o görev için hangi silah ve ekipmanların kullanılmaları daha avantajlı olacağına dair küçük tavsiyeler de var, hoş olmuştur. Mürettebatın görevi çıkacak kişileri seçtik ve donattık...

SONRA?

TFV'nin kendisini aslı gösterdiği yer oynanış, yani asteroit yüzeyi. Düşük yerçekimli ortamda atacağınız adımlar (ki aslında adım atmıyor savruluyorsunuz), ateşleyeceğiniz silahlar, hepsi inanılmaz ağır. Yeni oynanış alışmışınz bayağı dışında bir şekilde gerçekleşiyor ve bu ağır ortamı sağlayan fizikler oynanışa makul düzeyde taktiksel çeşitlilik katmış diyebiliriz. Taktiksel çeşitlilik sadece düşmanlarla kavga değil, ateş isabeti, düşük yerçekimindeki hareketleriniz gibi unsurları belirleyebilen ekipmanlar da bu çeşitliliği sürdürüyor.

Çatışma mekaniklerine gelince, TFV gerçek zamanlı ama durdurulabilir bir dövüş sistemine sahip. Boşluk tuşuna basarak oyunu durduruyoruz ve reload süreleri uyarınca farklı silahlarımızı ateşleyebiliriz, bombaları atabiliriz. Kimi silahlar düşmanı görür görmez, siz komut vermeden otomatik ateşleniyor. Bunun yanında roket atar gibi sadece manuel kullanılabilen silahlar da mevcut. Ayrıca otomatik silahları da dilerseniz manuel kullanabiliyorsunuz.

nuz. Çok temiz ve iyi işleyen bir sistem kurmuş geliştiriciler. Bu arada kontrollerin büyük ölçüde fareyle kıştı olduğunu belirtirim. Hareket fareyle, ateşleme fareyle... Alışması zaman alabilir ama sonrasında pek sorun yok.

Roquelike kimi esintiler de var oyunumuzda: Mesela görevler arası otomatik kayıt var sadece, yani başarısız bir görevi baştan oynamak yok. Mürettebatı kayıplar da kalıcı. Ayrıca boşlukta süzülen denizaltımız görevler arasında farklı durumlarla karşı karşıya kalabiliyor. Örneğin bir uzaylı geminin "airlock" kısmına girebiliyor ve oyun size hava ya da mürettebat kaybı anlamına gelen iki seçenekten birini dayatıyor. Yerinde dokunmuşlar...

Sıkıntısız değil ama TFV: Her ne kadar her yeni seferde birden fazla görev seçebiliyor olsak da oyunu her baştan oynadığımızda görev sayısının aslında o kadar da fazla olmadığını görüyoruz. Aynı yerleri oynamak da sıkıyor bir süre sonra. Ayrıca adamlarımızın birbirini takip etme sistemindeki teknik sıkıntılar -örneğin birinin kayaya takılıp kalması ya da işaretlediğiniz yön yerine boşluğa düşmesi- bayağı keyif kaçırıyor. Yine, sapıtılabilen kamera açının oyunun zayıf taraflarından.

TFV ümit vadedyor aslında ama ben oyunun o kadar da içine giremedim açıkçası. O yüzden direkt tavsiye etmekten çok, oyunu her detayla bir sayfa da açıklamaya çalıştım. Hafif bir Lovecraft tadı alayım, düşük yerçekimli ortamda taktiksel hareketlere de girerim diyorsanız buyurun deneyin. Ama bence çok da uzun ömürlü değil kendisi. ☹

- **Çok boşluğu** Arayışta ve bir Lovecraft hikayesinin tadını al
- **Çoklu görevler** Ortamda farklı görevler var
- **Koşullar** Yavaş
- **Teknik sorunlar** Çoğu zaman hata nedeniyle oyunu kaybeder
- **Takip edilebilir** Çoğu zaman bir karakteri takip eder
- **Çoklu görevler** Çoklu görevler

6

SON KARAR

Farklı bir oyun. Çok eğlenceli de olsa, hemencecik sıkılıp bırakmak da

SERAPH

SERAP DEĞİL GERCEK - EREN ERYÜREKLİ

Yanlamasına gidip hopluya zıplaya milleti paralandığımız oyunlara düşkünlüğümüze çağırdıkları gelme. *Contra*, *Bionic Commando* ve *Metal Slug* gibileryle geçen atari salonu günlerinin ardından türe PlayStation'a devam edip, az bilinen öze Bruce Willis'i Apo çölyeşip gibi oyunlarda ates ede ede bu günlere kadar geldim. Seraph ilk saydığım üçlüde daha çok benzeyen ama onlardan epeyce de farklı bir oyun, peki onlar gibi bir klasik olma potansiyeli var mıdır?

BİR AKSIYON TURU OLARAK BALE

Aynen başlatki gibi arkadaşlar. Dün tam bir aksiyon ballesi, ana karakterimiz Seraph balerin olacaktım da iş bulamayınca aksiyon oyuncuuna dönüşmüş gibi. Bu alımlımdaki şekilde esmer olan hanım kızımız tabii ki hafızla kayıbdan mustarip ve tutsak edilmiş hücreden bilmediği bir sepietene dolay salıverilmiş durumda. Kendisinin için bir melek kızı... Cidden... Fakat insan bedenini kullandığı kızcağzın ruhu da içinde bir yerlerden SOS veriyor. Bu illi çekici karakter bilgileri hikâye açıldıkça ilginizi ayakta tutar nitelikte ve her ne kadar genel oyunculuk açıyla fazla dış olsa da bu tarz bir oyun için idare eder seviyede.

Seraph tam bir ölüm makinesi. Endüstriyel cyberpunk soslu mekânların platformları arastır.

da atlayıp, zıplayıp, bol bol da dash yaparak (veya otomatik nişan alınması da nimetleriyle) öüne gelen çocuk yaratıkları telef etmekten son derece becerikli. Onun bu uçup kaçmaları bir hayli estetik görünmek dışında hiçbir şey atbıdandın çok da se yanyor. Beceri demek için çimzideki melegen bze kazandırdığı bazı güçler var. Bunları bölüm aralarında gamepead'nı tıslarına istediğini gibi atayabiliyorsunuz (klayve de neymiş!). Bu güçler herkesi uzlaştıran sonnik patlamalardan dev bir kutsal enerji küresini ekranın bir ucundan diğerine yuvarlamaya kadar değışiyor ve hemen hepsini kullanmak gayet keyifli. Öyle tek bir yeteneği spamlaymaya da gideyim demiyorsunuz yani. Bu yeteneklerin bir coldown sürelerini olması ve seviyelerine göre sürelerini değıştirmek göstermesi de kend i farklı bir denge kurmasını gerektiriyor dolay olarak.

Seraph'in standart silah olarak her iki elinde birer tabancası var. Ama bölümler içinde bulabileceğiniz cephanesi sınırlı pompalı, makinalı tüfek, hatta rail-gun bile mevcut. Tüm bunları kullanarak alt ettiğiniz her düşman oyunun zorluk seviyesini dinamik olarak artırıyor ve 3. hakkınız bitmeden (ki her dirilişinizde canınızın 3'te 1'i gidiyor) bitirdiğiniz her bölüm daha zor bölümler olarak size geri dönüyor. Buna bir de rastgele oluşan bölüm tasarımlarını ve

disuzmanlarin tedavideginde ozellikle Survival ve Challenge modlariinda bir hayli terleyeceginiz kesin. Onlardan dusun krustalleriyle hemen her ozelliginizi 3 farkli kategoride ve 6 farkli seviyede gelistirebildiginizi soyleyeyim, oyundaki karakter gelismisinin derinligini varn is dusunün. Ayrica her seviye atladiginiza kazanabildiginiz boost kartlarini, yaninizda tasiyabildiginiz cesitli kolaylari ve rilyo zanaat sistemini de eklediginizi Seraph'in GYO yonunin de epey guclu oldugunu goriyoruz. Buna en yeni item Transistor vardi, ama onda da buradaki enerji vakti pek.

HIZ, ESTETİK VE YAKIKA

Doğrusu Seraph'i çok sevdim. Aralarda açıcı
açıcı oynuyordum ilk günlerinden beri ve oyun
şu haliyle bitime bayagi yakın görünüyör. Biraz
mekân ve yaratık çeşitliliğini de sağladılar mı
onlarca saatini vereceğinizi şahane bir aksiyon
platform oyunu bizi bekler derim.

SERAPH BİLDİĞİNİZ
"YANLAMASINA
GİDİP ATEŞ ETME"
OYUNLARINDAN DEĞİL

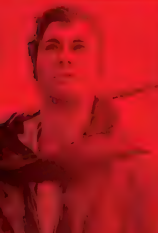


 Yurtdışı be abla be... Daha
çokluğun okulu fakultesi bilmediydi.

- +**
- Haq duqmashy uli
yer istiklyi oluydu
 - Sotrudnikleri
dumashydy
 - Kiosketler gashy
the infomats oluydu
 - Chyngyryshlar
dumashy oluydu
 - Ana kashym
kashyma oluydu
- +**
- Dymashy
dumashy oluydu
 - Kiosketler
dumashy oluydu
 - Kiosketler
dumashy oluydu
 - Kiosketler
dumashy oluydu

SON KARAR

Hayli bayanlı işleri imza alan ayınurları sıkı bir hıl olması için yalnızca düşman ve mekân çeşitliliğini birazcık arttırmaya ihtiyacı var.



Karşılayıcı olmayacağınız mirası, Sherlock ismini daha önce hiç duymadım.



Tür: Macera Yapım: Frogwares Dağıtıcı: Bigben Interactive Fiyatı: 86 TL (Playstore) Dahası için: sherlockholmes-games.com

SHERLOCK HOLMES DEVIL'S DAUGHTER

ŞEYTANIN KIZI AMA HANGİ ŞEYTANIN? -ESER GÜVEN

Frogwares bu işi biliyor. Nasıl bilmesin ki? Adamlar neredeyse 15 yıldır Sherlock Holmes oyunu geliştiriyor. Ama kabul etmek lazım ki böylesine öntü bir işi konu alan oyunun sürekli olarak bir adım ileriye taşıyabilmek de öyle her bembaygının harcı değil. Özellikle de Crimes & Punishments ile son farklı bir çehmeye bürünmüş ve incelemede de belirttiğim gibi gerçekten Holmes gibi hissetmemizi sağladığı. Şu konuda gerçekten iddialıyım; herhangi bir firmamın Frogwares'in bu son iki oyunundan büyük ölçüde esinlenmediği (hatta mekanikleri bile bir kullandırdığı) takdirde bunlardan daha iyi bir Sherlock Holmes oyunu yapabileceğine artık imkân vermiyoruz.

SHOPTDD, ŞİRELİ KONUŞALIM AZIÇIK

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter (endişine bundan sonra TDD diyelim) oyunun arkası bir önceki oyun olan Crimes & Punishments'a (bence buna da C&P diyelim) çok benziyor. C&P'de karşınıza çıkan yeni mekaniklerin büyük çoğunluğu TDD'da da mevcut ama oyun bast

bir kopya değil. Bu sefer çözmemiz gereken dört vaka ve bir de tabii ki oyunun arka planında ilerleyen ana hikâye bulunuyor. Oyunun fragmanlarında Holmes'in kızı Katelyn ile tanışmış ve şaşkınlık, çünkü bildiğimiz kadıyla Sherlock'un bir kızı yoktu. Sonraki fragmanlarda ise Katelyn Sherlock'un üvey kızı olduğunu öğrenmiş ve Watson'ın söylediği bir cumleye neler döndüğünü anlamıştık: "babasının ölümünden sen sorumlusun" Sherlock Holmes dünyasına aşına olan, kitaplarını okuyan, dizilerini veya filmlerini seyreden herkes zaten daha oyun çıkmadan kimin kızı ile muhatap olduğumuzu anlamıştır. İsmi geçen şeytan Sherlock'un baş düşmanından başka kim olabilirdi ki? Yine de bununla ilgili oyunun sonunda hoş bir kelime oyunu ile karşılaşıacağınızı şimdiden söyleyeyim.

Oyuna ismini veren Şeytanın Kızı olayı aslında zamanımız çok fazla almiyor, asıl ilgi alanımız çözmemiz gereken vakalar. Bu vakaların arasında 221B Baker Street'teki evimize döndüğümüzde zaman zaman Kate ile ilgili olan kısım

da ilerliyor ve biz de gizemli yeni komşumuz Alice De'Bouwer'in neyin peşinde olduğunu anlamaya başlıyoruz. Dört vaka sırasında öğrendiklerimizden sonra oyunun son kısmı tamamen Sherlock-Katelyn-Alice üçgeninde sonuçlanıyor ve kafamızda soru işaretleri kalmadan mutlu mesut ayrılıyoruz.

SANIRSIN SHERLOCK DEĞİL, ADETA BİR DONALD DRAPER

TDD'da sanırım dikkatinizi çekecek ilk şey Sherlock ve Watson'un yeni tipleri olacak. C&P'deki nispeten daha klasik Sherlock görünümün yenine resmen buram buram Jon Hamm kakan bir Sherlock gelmiş. Ben bu değişikliklerden çok hoşlandım, her ikisi de bu karakterleri son derece iyi yansıtan tipler olmuş. İkinci vaka sırasında Sherlock'un odasına girdiğinizde maykaj masasını kullanarak tanınmamak için saçınız, sakalınız falan değiştirebiliyorsunuz ve buradaki seçenekler de ortaya son derece eğlenceli Sherlock'lar çıkmasını sağlıyor. Genel olarak grafikler gözümü iyice güzel geldi, efekt-

NIHAİ KARARINIZI VERDİĞİNİZDE O VAKAYA DAİR TÜM KAYITLARINIZ SİLİNİYOR, YANI DÖNÜP ORTASINDAN DEVAM EDEYİM VEYA KARARIMI DEĞİŞTİREYİM DİYE BİR ŞANSINIZ YOK.

lerden yazı tipi seçimlerine kadar her şeye özen verilişim ve alışık olduğumuz bazı önemli mekanlar (Scotland Yard gibi) önceki oyundakilerin tipa tipi aynı olarak korunmuş.

Elbette oyundaki tek fark yenilenen tipimiz değil. Doğrudan mekanlar arasında gidip gelmek yerine kendimizi sokağa atıyoruz. Evet, doğru dıydunuz, kısıtlı da olsa Londra caddelerinde dolaşabiliyorsunuz. Sokak tabelalarına bakarak aradığımız evi bulmaya çalışıyoruz. Sokaklar onlara insanla dolu değil belki ancak yine de son derece canlı ve yaygın görünüyorlar. Mesela bir bann kapısının önünde yanı yarıyırsınız bir sarhoş "what shall we do with the drunken sailor" şarkısını mırıldanıyor, yanından geçtiniz iki kişinin ekonomik durum hakkında tartıştığını duyuyorsunuz, bir tarafta sokağı süpüren birileri, bir yanda çete halinde dolaşan mahallelinin biddik velleleri... Bu sokaklarda dolaşma özgürlüğü vakanın ardından bayağı azalıyor olsa da hoş bir değişikliği olduğunu düşünüyorum.

BİR KÖPEĞİN GÖZÜNDEN DÜNYA

Oyunda çoğunlukla Sherlock'u yönetsek de zaman zaman işler değişiyor. Örneğin ilk vakada sokaklarda birini takip etmemiz gerektiğinde devreye ufak muhbir arkadaşımız Wiggins giriyor. Yine daha sonra bir kokuyu takip etmemiz gerekiyor, bir bakmışız köpeğimizin gözünden oynuyoruz (ve dünya renksiz bir hal alıyor, harika!). Bir diğer vakada Watson olarak hastalara yardım ediyoruz falan ama bunlar çok minik sekanslar ve sadece oyuna biraz daha çeşitlilik katıyor.

TDD'de pek çok mini oyun mevcut ve bunlar bir yandan da kendinizi Sherlock gibi hissetmenizi sağlayan önemli unsurlardan. Mesela kasa açmamız gerekiyor ve ses titreşimlerini dinleyerek doğru kombinasyonu bulmaya çalışıyoruz. Kam tahlili yapmamız gerekiyor, renklendirmeden mikroskopla incelemeye her kısmını bu üstleniyoruz. Çeşit çeşit maymunluk yardımıyla kilitle kapılar açıyor, üzerinde oynanmış fotoğrafları temizliyoruz. Bunlar kadar yoğun olan bir şey de yeni QTE kısımları. Mesela direğin üzerinde yürüyorsak dengemizi korumak için iki imleci ekrandaki iki çemberin içinde tutmaya çalışıyoruz; soldaki imleci klavye, sağdakini ise fareyle kontrol ediyoruz. Hani küçükken "ayağın saat yönünde döndürürken, elini tam tersi yönde döndürebilir misin" gibi geyikler vardı ya, ona benziyor bu kısım. Gamepad ile daha rahat tabii ama klavyede bu kısım daha çok dikkat gerektiriyor ve daha zevkli oluyor. Ya da mesela ocağa bir kılıç dövdüğümüz kısım var, Patapon'daki mini oyunlar gibi ekrandaki fare düğmelerine tam zamanında basmamız ve basılı tutmamız gerekiyor. Kısıtlı süre içinde ekranda çıkan harfe basmamız

gerektiren kısımlar da var örneğin. Bu çeşitlilik oyunun monotonluktan uzak olmasını sağlıyor. Ayrıca her vakanın kendine has aksiyon bölümleri var. Bunları isterseniz basıp geçebilirsiniz ama neden geçesiniz ki? Bir mayı pıramidinde tuzaklara yakalanmaktan bulmacaları çözmeye çalışmak, bir patlamanın ardından insanları tek tek tehlikeye kurtarmak gibi aksiyonlu kısımlar oyuna çok farklı bir tat kazandırıyor.

HERKESİN AHLAK ANLAYIŞI KENDİNE

C&P'de olduğu gibi TDD'de de vakaların sonunda karar verme kısmı inanılmaz güzel. Ahlaki eğiliminiz ne yöndeyse ona göre karar veriyorsunuz, doğru veya yanlış, tiyâh veya beyaz diye bir şey yok. Ve bu serken vakalarda sanki ulaşabileceğiniz son sayı daha da artmış gibime geldi. Yine bir doğru sonuç ve birkaç da yanlış sonuç var (buradaki doğru ile doğru varsayımında bulunmayı basardığınız gösteriliyor sadece, yoksa doğru sizin doğrunuz), ve hangi sonuca ulaşırsanız ulaşın nihai karar yine size aittir. Burada ilginç bir şey dikkatimi çekti; vakalardan birinde suçlu yaptığı şeyi kuzına yardım etmek için yapmış mesela ama işin içinde soygundan tutun, cinayete kadar her şey var. Ben kızına acıdığı için adamı affettim diye seçtim ve bunu seçen oyuncuların oranı %72 idi. Adamı suçlayıp hapse atıranlar ise sadece %14 (kalan yüzdesiler diğer sonuçlara aitti). Hafifletici sebep, ama neye göre hafifletici? Ama oyunun özü de bu zaten, bir karar vermek ve o kararın karşısında durmak; vicdan azabı, rahatlama, kuşku vs. hepsi bu işin içinde olan şeyler. Tabii hatırlatmam lazım, nihai kararınızı verdikten sonra o vakaya dair tüm kayıtlarınız siliniyor, yani dönüp ortasından devam edeyim veya kararımı değiştireyim diye bir şansınız yok.

10-12 saatlik bir oyun süresi sunan The Devil's Daughter bitirdiğinizde bir sonraki Sherlock Holmes oyununu sabırsızlıkla bekleyecek kadar güzel bir olmuş ama 4 vaka da çok az be Frogwares! Bu fiyata az be Frogwares! Ama şaka bir yana indirme girdiği anda kaçmayın, yapıştın diyorum.



Direktörlerden önceki süper kızırmaz ölmekle satranç oynayacağım ben de.



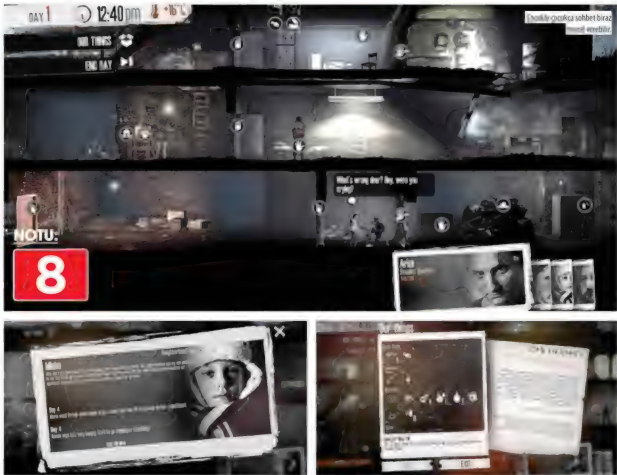
- Yaptığımız şeyler Sherlock Holmes karakterleriyle bölünmemizi sağlıyor
- Vakaların çok sayıda sonucu olması gözlemleri yeteneklerinizi ciddi test ediyor
- Holmes, Watson ve Lestrade arasındaki ilişki çok iyi yansıtılmış
- 4. vakada kaçışın meydana gelme şeklini canlandırma kısmı müthiş
- Türkiye çevirisi minik hatalar dışında gayet yeterli düzeyde

- Mekanlar arasındaki yüküleme süresi fazla uzun
- Ufak tefek mantık hataları, ama göbe çok parlıyorlar
- Aksiyon kramasında ufak bir hata baştan başlamanıza nedeni olabilir
- Kate biraz sınırlı bazı bu bir çocuk olmuş
- Karşı daha uzun süreydi dediyorum

8

SON KARAR

Crimes & Punishments'i overken bir de bu çıktı başımıza



THIS WAR OF MINE THE LITTLE ONES

ADI KÜÇÜK, ANLAMI BÜYÜK BİR DLC... -NOYAN AKATLI

Tahammül edemediğim iki şey var hayat: Hayvanların "insan" şiddetine maruz kalması, diğeri de insan yavrularının, yani çocukların, biz yetişkinlerin aptalca tutumları yüzünden acı çekmesi. *This War of Mine*'in günü de PC'ye gelen DLC'si, işte çocuklarla ilgili soruna, çocukların savaşlarda yaşadıkları ciddi üzüntülere dikkat çekiyor. Kuşkusuz 2014 yılının akıllarda en çok kalan birkaç oyunundan biriydi *This War of Mine*. Yugoslavya'nın parçalanması ve Saraybosna kuşatmasından esinlenen küçük bir oyun stüdyosu, savaşın sivililerin hayatını nasıl kararttığını kasvetli ama güzel grafikler, basit ama etkileyici müzikler, az ama öz oynanabilir karakterden oluşan bir grup aracılığıyla anlatmayı başarmıştı. Kendi yükümlünü yazmamız mümkündü ve savaşın yıkıntılar arasında hayatta ve ayakta kalmamcadelesi veren etten kemikten kahramanla-

rın kaderlerini, hem de pek farkında bile olmadan seçebiliyorduk.

Adı küçük, anlamı ve yarattığı psikolojik etki büyük DLC'ye gelirse: Gene aynı oynanış; molozlar arasında işe yarar parçalar, dolaplardan bisküvi kırmıtları aramak; sabah 10'da kapıyı çalıp yardım isteyen komşuya verecek yara bandımız yoksa depresyona giren karakterler; evi, daha doğrusu sığınacı yaşanabilir hale döndürme çabaları; sigara ve kahve tüketiminden uzak, yavaş yavaş çıldıran kişiler... Anlatmaya çalıştığım bu umutsuz, neşesiz ortama çocuklar dâhil oluyor işte *The Little Ones*'la. Ailesinden ayrı düşmüşler de var, babası veya dedesi ile sığınaktaki yaşama katılan da. Doğal olarak bir parça tahtadan fare kaparı üretmiyorlar ama yağmur damlalarını süzüp temiz su biriktirmeyi, yemek ısıtmayı öğretebiliyorsunuz yetişkinler yardımıyla. Bulduğumuz

eşyalara "kırk oyuncak" eklenmiş örneğin, marangoz tezgahında basit oyuncaklar yapıp kendi kendilerini oyalayabiliyorlar. 4. gece kazandığım "küçük çocuğun bulunduğu sığınacı birileri silahlı baskın yaptı, ne korkunç, neyse ki küçüğü koruyabildik" açıklaması yeni başımın ve çocuk karakterlerin 2 - 3 cümlelik geçmişleri bile yetiyor insanı duygulandırmaya.

Kesmekten, dövmekten, puan ve nimet peşinde koşmaktan bıkan, ayrıca kendimize uzak gördüğümüz ama olabildiğince gerçek insanlarla, savaş mağduru yetişkin ve çocuklarla empati kurma isteğinde oyunculardan-sınız tereddütsüz alıp deneyin derim *This War of Mine* ve DLC'si *The Little Ones*'i. Nazım Hikmet'in unutulmaz dizelerini, bir oyuncu gözüyle bakıp azıcık değiştirerek kapatayım sayfa'yı öyleyse: "Çocuklar üzülmeyin, oyun da oynayabilsinler..." ☺

HARD RESET REDUX

TEKRAR HORTLATMANIZA NE GEREK VARDI? -NURETTİN TAN

Valla sevgili okuyucu seninle benim aram-
da artık pek bir gizli saklı yok. O yüzden
ne yalan söyleyemiy 2011'de çıkmış olan,
biraz William Gibson biraz da Matrix temalı *Hard
Reset!* oynadım, çünkü o dönem zerre ilgimi
çekmemişti. Bu ay da Ömer, *Hard Reset Redux*'u
oynar misin diye sorduğunda *Overwatch* ve
Doom'dan aldığım FPS zevkinden midir nedir,
hayır diyemedim. Hem şu *Hard Reset* neye
benziyoruz bakmış olurum diye düşündüm...
Bakmaz olavdım...

Efer, oyunun konusu insanlığın -her zaman olduğu gibi- soyunun neredeyse kuruyacak olup Bezoar adlı tek bir şehre sığınması üzerinden yürüyor. Makineler her yeri ısıtmış, hattı artık Bezoar'a sızması başlamışlar. Burada kontrolü biz alıp direnişe geçiyoruz. Konu bundan ibaret, fazla bir beklentiniz olmasın. Arada CGI ya da animasyon kasmaya üşendikleri için de her bölümü geçtinizinde çizgi roman tadında sahneler ile yaşanan olayları görüyorsunuz o kadar.

"PARLAK BİR FIKRİM VAR! BİR MOTOR DA BİZ YAPALIM!"

Flying Wild Hog adlı firmanın geliştirdiği oyunun yeni grafiklerle tekrardan hortlmasının sanırım tek sebebi var, o da kendilerinin

geliştirmiş olduğu Roadhog Engine adlı motoru pazarlamak için reklam yapmaya çalışmaları. Ama keşke tembellik etmeyip zaten vaktinde çok tutmayan bir oyunu cilalamak yerine yeni bir yapım üzerinde çalışmayı deneselerdi.

Öncelikle *Hard Reset Redux*'un başına ilk geçtiğimiz hissettigim duygu nostalgiaydı. Karakterin hareketleri, silahlara atış etme hissi, düğme power up'lar, canlar, mühimmatlar hepsi ama hepsi 90'ların FPS'lerini hatırlattı. Ama sorun şu: Artık 90'larda yaşamıyoruz. Doom bile tekrar derinlikle günümüzde ayak uydurmak zorunluluğu yüzünden evrim geçirdi. Hadi hepsini geçtim, *Hard Reset Redux*'un kendini tekrarlayan bölümleri belirli bir süreden sonra "of tılsde te yeni bölümün başında save edip çıksam" homurtulmasına neden oluyor.

**"OYUNCUYU NASIL DARALTSAK DA
OYUNU FAZLA OYNAMASA"**

Klasik FPS'lerde alışık olduğunuz silah çeşitliliği HR'de mevcut, buna ek olarak haritaların belirli noktalarında bulunan cihazlardan silahlara değişik özellikler de verebiliyorsunuz (*Unreal4* hatırlattılar). Silah geliştirmek için paraya ihtiyacınız var. Yüksek miktarda para da genellikle haritaların kusur uçmaz kervan geçmez noktalarında

bulunuyor. Kısacası zaten sıkıcı olan oyun, sizi etrafta dolaştırıp bunları keşfetmeye zorluyor. Hatta her bölümde gizli odalar da mevcut, eğer uğraşmaya zahmet ederseniz buralardan daha fazla para bulabilirsiniz.

Normal zorluk seviyesinde olduğun için midir biliyor muyu *HaR'ye* ayırdığın zaman boyunca hiç zorlanmadın. Merminiz mi azaldı? Olduğundan robotların içinden duyuyor. Zorlu mu bittir, burnunuz mu kayıyor? Ya robotlardan ya da bir sonraki sokadı: düşünce hemen çök-tüsünün yanı sıra kutular halinde dizişim can ve zor stoklarını beklediğini biliyorsun. Oyun ateş et, öder, ilerle, keşfet göğüsünden kurtu-ladığın için de sıkıcı olmaya başlıyor. Özellikle bölüm aralarında herhangi bir animasyonun girmemesi, hikâyeyi heyecanlı kılacak bir anla-tım olmaması o karanlık atmosferi daha da sıkıcı hale getirdi "neden oyunuyorum lan ben bunu?" diye kendinizi sorgulamanıza neden oluyor. Hadil oyunu bana Ömer verdi ondan oynadım, şimdi neden oyuşur olacaksınız onu düşünün,

Fiyatı şu an Steam'de 31 Lira olan *Hard Reset Redux* bu ücreti hak eder mi? Bana kalırsa etmez, bu fiyata cüzdanınızı kurban edeneceksiniz piyasada türlü türlü güzel -ve o parayı hak eden- oyun var. *Hard Reset Redux*'u klasik FPS'lere selam çıktığı için sevin, sevemeyen diemiyorum ama hobi olarak sevin. Bundan fazlasını hak ediyor mu? Cıkı... Kısacası vurun kellesini götsin. Bana sonra teşekkür edersiniz. ☺



Downloaded At: 11:53 11 September 2009



Small Business
Start-Up Costs
Operating Costs
Revenue





İstediğiniz karakteri, kulede savunma görevi yapmasını istersiniz.

18: Sıra Tabanlı Strateji 9: Yavaş / Derinlemiş Image & Form 9: Zengin İndirime: 31 TL (Steam) 9: İyi Sesler: 7 9: Detaylı İsim: tinyurl.com/ogg-105-steamworld

STEAMWORLD HEIST

SEKTİRMEDEN HERKES VURUR! -TAMER KAPLAN

Steampunk ne güzel bir tür! O stilize buharlı makineleri, makinelerin o san metalleri, dijital çağın minimalize zevksizliğinden uzak, analoğun hüküm sürdüğü bir dünya nasıl kötü olabilir ki zaten? Üstelik öyle geniş bir kapsama var ki istediğiniz her şeyle harmanlayabilirsiniz. Fantastik mi istiyorsunuz? Bir tutam büyü katın içine. Bilim kurguya mı meraklısınız? Paramparça olmuş bir dünyanın çevresindeki korsan uzay gemilerinin içinde yaşayan yağmacı bir robot tayfasını yönetin! Evet, çok ciddiymi!

Steamworld evreninin öncesi

oyunlarına aşına değilseniz üzülmenizi gerektirecek bir durum yok. evet, Steamworld diye bir sen var. Heist, setinin öncesi iki oyunu olan Tower Defence ve Dig ile doğrudan bağlantı içermiyor. Aynı şekilde, Steamworld evreninde aynı türde iki oyun da çıkmayacak gibi görünüyor. Kule savunma ve platform deneyen (oldukça da başanlı olan) Image & Form bu kez sıra tabanlı stratejiye el atmış ve üçüncü kez yeni bir türe girip altından hakkıyla kalkmayı başarmış.

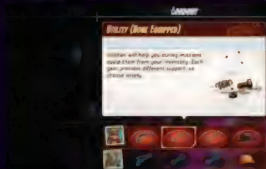
ROBOTLAR DA SUSAR MI?

Kahramanımız Piper Faraday, görev güvenilir tayfası, parçalarını

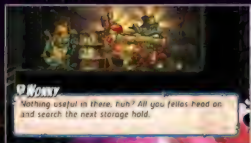
dünyanın çevresinde yağmacılık yaparak hayatlarını geçiren buharlı robotlardır. Ne var ki son zamanlarda sektördeki işleri bazan scrapper'lar yüzündeki başları belaya girmek üzeredir. Zira artan huzursuzluk ve yağmalanan gemiler sebebiyle kraliçenin donanması bölgeye her an gelebilir ki karışınun eli yakınlardayken korsanlık (iki kat zor olacaktır. Faraday de işi kökünden halletmeye ve kraliyet donanması ile el atmadan önce nasıl bir araya geldiği belli olmayan bu yağmacı çeteleri kendisi haklamaya karar verir. Böylece "vicnik, vıcık gıcıcort!" efektleri eşliğindeki konuşmalar vasıtasıyla öğre-

İYİ TAYFA İYİ ŞANS GETİRİR!

Yolculuk boyunca ödünüz çıkacak olan hantalar herkeşin mükellef konuşmaya çalışır. Nerede işiniz yapacağınız bulabilirsiniz. Ya da bilemezsiniz. Tayfanız yeni kulan karakterlerini ne tür silahları kullanırdığına bakarak kendinizi her gördüğünde önce en uygun ekibi kurmak isteyebilirsiniz. Aynı şekilde görevden kazandığınız eşyalar sebebiyle bir şeyler sırtınız zorunda olabilirsiniz. Korumak isterseniz, kung fu stak ve ekipmanları kullanırsanız göz münde bulundurmazı unutmazın, taktikla en güçlü adımı adım adım zihnen düşünerek formüle edersiniz.



Für poplarm olmadan tepedeyimiyorum. efenim





neceğimiz hikâyeye de buhar tüsen ilk adımı atarız.

Oyunu sırtına alıp götüren şeyse absürtlüklerle dolu hikâyesinden ziyade oynama elementleri. *Steamworld* sıra tabanlı bir strateji oyunundan alabileceğiniz en güzel vurucu tecrübelerinden birini sunmuş. Her ekip üyesi için kendim nişan al ve silah seçerken, mermi sektiğe özelliği sayesinde her hamlemde de ince eleştirip sık dokudum mümkün olduğunca. Bir şekilde her hamlede kendine özgü durumlar oluştu. Siper almış olan düşmanı vurmak için arkasına geçemediğiniz durumlar da duvarlardan sektiğimize çalışmak, farklı silah türlerinin özelliklerini öğrenip bunları en verimli şekilde kullanmak gibi kendinize koyduğunuz ufak mücadeleler de daha eğlenceli hale getiriyor oyunu. Tabii bir de harika bir

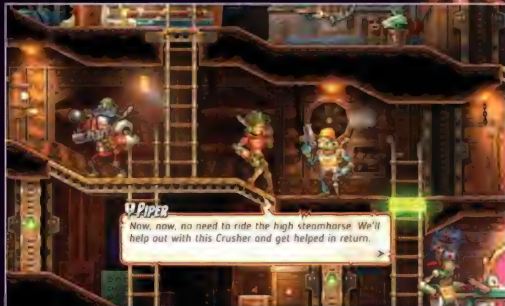
yeniden oynanabilirlik faktörü yaratan, her bölümün rastgele oluşturuluyor olması gerçeği var ki gemiden gemiye koşarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.

Hedefini seç - gemiyi bordala sekinde ilerliyorsun. Bordaladığımız gemilerdeki amacımız yeterli "swag" puanını kazanıp, mümkün olduğunca az kayıp vererek kendi gemimize dönmek (ve mümkünse yakalanmaz gemide kaybetmemek). Puanlar torbalar halinde belli odalarda bulunuyor ve herhangi bir ekip üyenize bu torbaların üzerine gelerek yerden alabiliyorsunuz. Tüm puanları topladığınız zamansa gemideki kapılardan birisi tahliye için açılıyor ve tüm ekibi o kapının çevresinde doluşturup turu bitirerek kendi geminize dönüyorsunuz. Her bir görev performansınıza göre yıldızlara ifade

edilen puanlarla değerlendiriliyor. Eğer görevde bir ekip arkadaşınız kaybederseniz aldığınız yıldız düşüyor ama geminize döndüğünüzde belli bir miktar su (para birimi gibi) harcararak geri getirebiliyorsunuz.

Oldukça başanlı bir yapay zekânın farklı düşman çeşitleri, her seferinde değişen özgün savaş alanları, barlarda çalan harika müzikleri gibi pek çok artus var *Helsin*. Bu kadar bağlanacağımı düşünmemiştim ama heri içine çekmeyi rahatsızca başardı. Ah bir de her savastan sonra "envanterin dolu 59 parça sat ilofen" demeseydi...

Geminin içi dümenleri de pikete işleri, montajlar görümlü dümene.



- Pigeon (karakur) harika nişan muthus öğlencisi
- Başantı yapay zekâ
- Düşman çeşitliliği çözer yavaş
- Doğrultan, kökürer

- Robot kokuşu (robot kokuşu) kokuşu
- Envanterin dolu 59 parça sat ilofen
- Envanterin dolu 59 parça sat ilofen

8+

SON KARAR

KDM'nin 100. yıldönümü için duyulan bir duyuru.



STRANGER OF SWORD CITY

GARİP BİR DİYARDA GEZEN
BİR GARİP -EREN ERYÜREKLİ

Lost dizisini hatırlayanlar parmak kaldırsın. Evet, güzel, epey bir kişi hatırlıyor. Orada bir uçak kazasının ardından gizemli bir adaya düşen insanların yaşam mücadelesini izliyorduk. *Stranger* ise bu konsepti farklı bir "boyuta" taşıyor (ama her nasılsa yine bir uçakla buraya düşüyorsunuz). Bu boyutta bizim gibi normal insanlar özel güçlere kavuşup, işsiz gibi canavar avcılığına başlıyorlar. "Eh fena değil" deyip epeyce detaylı karakter yaratma ekranımızı atlattıktan sonra (karakter sınıfı, yaş, portre vb. seçenekler mevcut) maceramıza balıklama dalıyoruz.

ZİNDANLAR BENİM EVİM, DİNS EDERİM

Oyun tam bir Dungeon Crawler. Yani birinci şahıs kamerasından PS2 grafikli bomböz zindanlarda *Might & Magic* usulü kare kare ilerleyip rastgele beliren yaratıkları sıra tabanlı savaşlarda kestiginiz, bu sayede de partinizi geliştirip genişlettiğiniz bir yapıya sahip. Partinizin standart RYO sınıflarına sahip karakterlerden oluşuyor (Wizard, Cleric, Warrior, Dancer gibi) ve bu arkadaşları kasabadan siz gidip seçiyorsunuz, dolayısıyla hikâyeye de bir katkıları olmuyor. Bu durum zaten vasat olan kurgunun iyice geri plana atılıp oyunun çoğunlukla zindanlarda yaratık kesmeceye dönmelerini sağlıyor. Üs konumundaki şehride satın alım, upgrade gibi işlemleri yapip partinizdeki üyeleri geliştiriyorsunuz. Bu diriltme işlemi ise bir tuhaf, gerçek zamanlı bir tam günün geçmesini

gerektiriyor. Aynen, 24 saat! Anında diriltilebilir eşyalar ise ateş pahası. Adamlarınızın yaşlarına göre belli bir ölmeye hakları var ve bunlar bitince adamınız **komplemefta** (perma-death) oluveriyor. Bu durum sadece ana karakteriniz için geçerli değil, onu dilediğiniz öldürebilirsiniz: ♪

Oyunda ilginç dokunuşlar da mevcut. Misal elimizde bir moral puanı ve bu puana göre kullanabileceğimiz ikincil yetenekler mevcut. Bu yetenekler genelde toplu iyileşme, toplu korunma vb. gibi alanlara dağılmış. Karakterlere ikinci sınıfları da verebiliyorsunuz. Yani bir Wizard'a "abi sen az da kılıç tutmayı öğren" deyip savaşçı sınıfından da bir şeyler öğretime şansınız var. Ayrıca partinin 6 kişi oluşu (yedek elemanlarınız hariç) epey bir strateji

yapmaya imkân tanımış.

Grafikler basit olsa da karakter ve düşman tasarımları çok başarılı, bu da oyuna bakmayı bir nebze olsun çekilir kılmış. Bu arada ne kadar güçlenirseniz güçünün (beginner seviyesinde bile) oyun zor arkadaşlar. Diyelim ki bir zindana girdiniz, iki kare ilerlediniz ve karşınıza faremsi dandik bir hayvan çıktı, kestiniz kolayca. Devam ediyorsunuz ve bam! Karşınıza Basilisk gibi acayip güçlü bir düşmanı salıveriyor oyun. Kısaca bu düşman dağılımları biraz dengersiz olmuş. Ayrıca yan görev ödülleri de dalga geçmesine vasat olmuş da ekipman toplamayı zorlaştırmış. Bir diğer özellik ise yaratıklara "ambush" yapabileceğiniz. Zindanlarda **Wild Eye** ismindeki yeteneğiniz ile keşfettiğiniz noktaları puslu kurup bekliyorsunuz ve buna yakalanarak yaratığı alaşağı edebilirsiniz normalden daha iyi eşyalar düşürüp partinizi daha hızlı geliştiriyorsunuz. Tabii bu noktayı spamladıkça da yaratıklar "ulan yine mi siz!" deyip tepenize binibilyorlar ava giden avlaner hesabı.

YILLIK GRINDFESTİMİZE HOŞ GELDİNİZ

Açıkçası yalnızca ölümlü RYO hayranlarına önerilebileceğin bir oyun SOSC. Kendisi uzun süreli bir grindfest ve hiçbir anlamda da elinizden tutmaya niyetli değil. Gayet başarılı ve çeşitli sunan oyunun karşılık, grafik ve sesleri hayli zamanın gerisinde (zaten bir Xbox 360 çevrimi kendisi). Başında saatlerce oturursanız net sıklıkla ama aralarda bir zindan temizleyip çıkmak oynarsanız daha çok zevk alırsınız. Bu yüzden imkânınız varsa PS Vita versiyonunu seçmenizi öneririm, hem görselleri de PC den daha keskin ve net. Şöyle ne zamandır anime şovlu ve zor bir JRPG oynamıyordum diyenlerin ise altın madeni bulmuş gibi olacaktırlar hiç şüphem yok. ☺



6

SON KARAR

Her hafta öğrendiğimiz animelilerle karşılaştıkça da o grindağın macerayla ve kahkaha dolu dünyasını yaşamak beklentisi

○ Tür: Simülasyon ○ Yapım: DreamSite Games ○ Doğultm: DreamSite Games ○ Dijital indirme: 18 TL (Steam) ○ Yaş Sınırı: 1
○ Dahası İçin: empiretvgame.com

EMPIRE TV TYCOON

BİR AVUÇ RATING İÇİN... -NOYAN AKATLI

Dertlenerek, biraz içini dökersek gineceğiz bu ayda geç kalmasın incelememize: Dergimizin içiyle ilgili "tycoon" oyunlarına az yer veriyoruz son zamanlarda" şeklinde bir serzenişim olacaktı. Ancak, biraz düşününce (düşünmeden yazmamak ve milli takım taraftarıyım), son aylarda pek diye "Kıyafeye dokunur bir tycoon oyununun raflara geldiğini de haberlayamadım için doğrusu. RollerCoaster Tycoon World'e erken erişimde ve gincilik hiç beğenilmedi. Automaton: The Car Company Tycoon ise umut veriyor ama fiyatla etkileşim erişimin de çok erken aşamalarında.

ACUN'U ELEŞTİR AMA RATING'İNİ TESLİM ET

Macerâ türünde bir yapımcı konuk olacaktı bu ay köşemize ama son aylarda üst üste hep macerâ türü yazdığım fark edince, ortalamamın üzerinde bir kaliteye sahip Empire TV Tycoon'u oynamayı ve incelemeyi tercih ettim. İki aydır OGE yazar ekibinde de geç kalmasın oyunlar hakkında yorum ve öneriler geliyor bu arada, Ömer Akdağ ve İhsan Tatari Akdağlara teşekkür ederim (Ömer'e Mirror's Edge, İhsan'a ise FIFA Euro 12 hediye edeceğim; hediyeler de karıştı, ...).

Televizyon kanalımızın açılışını yapıyoruz artık: "Kocakula kulu oyunu" diye bastırdığımız, bir TV kanalı yönetip

bir reklamcının (izleyici toplayarak, rating) sürekli yüksek kasa için ve para kazandığımız bir oyun Empire TV Tycoon. İkiy, formuz ve yeşil diye üç bölümlük kanallardan birini seçiyoruz. Rakip iki kanalla aynı biray paylaşıyoruz. Yayın akımı düzenledik, reklamları ve haberleri ayarladık, ofis odası kendi film ve dizilerini çektiğimiz stüdyo ve reklam müdürü, senarist, prodüksiyon asistanı gibi çalışanları odaları ayrı ve bise alt. Tarihlerimize strateji belirlenmesini sağlayan erken ise seçiz farklı izleyici grubunun varlığı. Yetiştirmek, kadın, çocuk, müziği, yaşlı ve biz oyunseverlere benzeyen, bilim kurgu ve fantezi film hastası "geek"ler. Çocuk ve geek aynı anda bir saatlik dilimde ekran karşındaysa işimiz kolay; veriyoruz fantezi. Hele bir de anime olursa rating'ler tavan yapıyor. Çünkü film - program türleri (komedi, aksiyon, spor, vd.) kadar teknik özellikler de önemli. Örneğin, çocukla kadın aynı anda varsa komedi dizisini kadınlar çok seviyor ama çocuklar ilgisiz bakıyor. Komedi'de The Simpsons gibi çizgi film, hem de "kült" statüsü olan bir çizgi film şeklinde yayına koyunca çocuk ve kadın seçircinin yüzünde yeşil renkli plümlü gülümsemeler beliriyor. Ana türüne eklenen bu özellikli stratejiyi çiyatlandırıyor, erkek ve romantik kadın aynı anda bidden TV programı beklendiğinde 16 yaş üzeri ve kült bir korku filmi, Frankenstein mesele, iki birbirine zıt gruba da memnun edilebilir.

Geç kalmasın oyun oynamamın bir kopyasını bilgisayarımıza bu ilave özellikler, Empire TV Tycoon'un, Etkinlikteki çıkartma bey - alto ay sonra bedava bir mayamla "geliştirilmiş sürüm"le yükseltilmesiyle gelmiş. Oyunu çıktığı gün alırsanız bekley, saat oynayıp yayın bulacak sürecektir büyük ihtimalle.

Kapanış ekranına geçelim. Her üç için ekrana birim mecburiyetine rağmen sürükleyici, basit de olsa ticari stratejilere da dayalı, sevimli bir tycoon oyunu elimizdeki. Girdi rating toplamaya gide... Aa, yayın niye kesildi? Sani, Ömer? Ben bir çok anime kanalı açmamış mıyım...



80'LERDEN GELEN ADAM

1987 Emmy TV ödülünü soymalı bu ay video kasseten. Beklenildiği gibi Alvin Kuzur, Cheers ve Cosby Show ilk üç girdi komedi dalında. Üçü de eğlenceli diziler seyircim tavsiye ederim.



OYNUYORUM

- 1 American Truck Simulator (PC)
- 2 Company of Heroes 2 (PC)
- 3 Mafia II (PC)
- 4 NBA 2K16 (PS4)
- 5 Gran Turismo 6 (PS3)

BEKLİYORUM

- 1 No Man's Sky (PS4)
- 2 Mafia III (PC)
- 3 FIFA 17 (PS4)
- 4 Dishonored 2 (PC)
- 5 Watch_Dogs 2 (PC)



Noyan'ın Geç Kalan

Sevdiği arkadaşlar bu ay mesaj yollayan Halil T. Kaya ve Eray Utku dostların ikisi de birer oyun kazandıları hediye olarak. Önümüzdeki ay birlikim okur önerileri arasından bir oyun konuk olacak bu sayfaya. Son 1 - 1.5 yılda yayınsa çıkmış, dergide incelememiğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken oyunları lütfen dikkate almayın. Çekiliste Gray Matter adlı güzel macerâ oyununu kazandıma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

6+

SON KARAR

Kuralları yapımı modası da kotosak, gözetilmedi ve oynanmaya değer bir tycoon oyunu adı elimizde.

STRATEJİ

Total War: Warhammer

PC
Warhammer Games'in "Total War" serisinin en son oyunu. "Warhammer" serisinin en son oyunu. "Warhammer" serisinin en son oyunu.

Hearts of Iron IV

PC
Hearts of Iron IV, Hearts of Iron IV serisinin en son oyunu. "Hearts of Iron IV" serisinin en son oyunu.

SteamWorld Heist

PC, PS4, Vita, iOS
SteamWorld Heist, SteamWorld Heist serisinin en son oyunu. "SteamWorld Heist" serisinin en son oyunu.

Offworld Trading Company

PC
Offworld Trading Company, Offworld Trading Company serisinin en son oyunu. "Offworld Trading Company" serisinin en son oyunu.

Rise of Nations

PC
Rise of Nations, Rise of Nations serisinin en son oyunu. "Rise of Nations" serisinin en son oyunu.

Overwatch

PC, PS4, X One
Overwatch, Overwatch serisinin en son oyunu. "Overwatch" serisinin en son oyunu.

The Division

PC, PS4, X One
The Division, The Division serisinin en son oyunu. "The Division" serisinin en son oyunu.

Black Desert Online

PC
Black Desert Online, Black Desert Online serisinin en son oyunu. "Black Desert Online" serisinin en son oyunu.

Heartstone: Warcraft

PC
Heartstone: Warcraft, Heartstone: Warcraft serisinin en son oyunu. "Heartstone: Warcraft" serisinin en son oyunu.

The Lord of the Rings Online

PC
The Lord of the Rings Online, The Lord of the Rings Online serisinin en son oyunu. "The Lord of the Rings Online" serisinin en son oyunu.

SANAT & SPOR

Football Manager 2016

PC
Football Manager 2016, Football Manager 2016 serisinin en son oyunu. "Football Manager 2016" serisinin en son oyunu.

NBA 2K16

PC, PS4, X One, PS3, 360
NBA 2K16, NBA 2K16 serisinin en son oyunu. "NBA 2K16" serisinin en son oyunu.

FIFA 16

PC, PS4, X One, PS3, 360
FIFA 16, FIFA 16 serisinin en son oyunu. "FIFA 16" serisinin en son oyunu.

Persona 4: Dancing All Night

Vita
Persona 4: Dancing All Night, Persona 4: Dancing All Night serisinin en son oyunu. "Persona 4: Dancing All Night" serisinin en son oyunu.

Rock Band 4

PS4, X One
Rock Band 4, Rock Band 4 serisinin en son oyunu. "Rock Band 4" serisinin en son oyunu.

DVO & ONLINE

Overwatch

PC, PS4, X One
Overwatch, Overwatch serisinin en son oyunu. "Overwatch" serisinin en son oyunu.

The Division

PC, PS4, X One
The Division, The Division serisinin en son oyunu. "The Division" serisinin en son oyunu.

Black Desert Online

PC
Black Desert Online, Black Desert Online serisinin en son oyunu. "Black Desert Online" serisinin en son oyunu.

Heartstone: Warcraft

PC
Heartstone: Warcraft, Heartstone: Warcraft serisinin en son oyunu. "Heartstone: Warcraft" serisinin en son oyunu.

The Lord of the Rings Online

PC
The Lord of the Rings Online, The Lord of the Rings Online serisinin en son oyunu. "The Lord of the Rings Online" serisinin en son oyunu.

MACERA & BULMACA

The Witness

PC, PS4
The Witness, The Witness serisinin en son oyunu. "The Witness" serisinin en son oyunu.

Game of Thrones

PC, PS4, X One, PS3, 360
Game of Thrones, Game of Thrones serisinin en son oyunu. "Game of Thrones" serisinin en son oyunu.

S. Holmes: The Devil's Daughter

PC, PS4, X One
S. Holmes: The Devil's Daughter, S. Holmes: The Devil's Daughter serisinin en son oyunu. "S. Holmes: The Devil's Daughter" serisinin en son oyunu.

This War of Mines: The Little Ones

PC, PS4, X One
This War of Mines: The Little Ones, This War of Mines: The Little Ones serisinin en son oyunu. "This War of Mines: The Little Ones" serisinin en son oyunu.

The Longest Journey

PC
The Longest Journey, The Longest Journey serisinin en son oyunu. "The Longest Journey" serisinin en son oyunu.

YARIŞ & SİMÜLASYON

American Truck Simulator

PC
American Truck Simulator, American Truck Simulator serisinin en son oyunu. "American Truck Simulator" serisinin en son oyunu.

Dirt Rally

PC, PS4, X One
Dirt Rally, Dirt Rally serisinin en son oyunu. "Dirt Rally" serisinin en son oyunu.

Trackmania Turbo

PC, PS4, X One
Trackmania Turbo, Trackmania Turbo serisinin en son oyunu. "Trackmania Turbo" serisinin en son oyunu.

Table Top Racing: World Tour

PC, PS4, X One
Table Top Racing: World Tour, Table Top Racing: World Tour serisinin en son oyunu. "Table Top Racing: World Tour" serisinin en son oyunu.

Elite Dangerous

PC, PS4, X One
Elite Dangerous, Elite Dangerous serisinin en son oyunu. "Elite Dangerous" serisinin en son oyunu.

BİR GARIP OYUN

Mirror's Edge: Catalyst

PC, PS4, X One
Mirror's Edge: Catalyst, Mirror's Edge: Catalyst serisinin en son oyunu. "Mirror's Edge: Catalyst" serisinin en son oyunu.

Stardew Valley

PC
Stardew Valley, Stardew Valley serisinin en son oyunu. "Stardew Valley" serisinin en son oyunu.

Qiddu

PC, Vita
Qiddu, Qiddu serisinin en son oyunu. "Qiddu" serisinin en son oyunu.

35MM

PC
35MM, 35MM serisinin en son oyunu. "35MM" serisinin en son oyunu.

Grimsonland

PC, PS4, X One, PS3, Vita
Grimsonland, Grimsonland serisinin en son oyunu. "Grimsonland" serisinin en son oyunu.

AYIN ALTIN OYUNLARI

Overwatch

PC
Overwatch, Overwatch serisinin en son oyunu. "Overwatch" serisinin en son oyunu.

Hearts of Iron IV

PC
Hearts of Iron IV, Hearts of Iron IV serisinin en son oyunu. "Hearts of Iron IV" serisinin en son oyunu.

SteamWorld Heist

PC, PS4, Vita, iOS
SteamWorld Heist, SteamWorld Heist serisinin en son oyunu. "SteamWorld Heist" serisinin en son oyunu.

Offworld Trading Company

PC
Offworld Trading Company, Offworld Trading Company serisinin en son oyunu. "Offworld Trading Company" serisinin en son oyunu.

Rise of Nations

PC
Rise of Nations, Rise of Nations serisinin en son oyunu. "Rise of Nations" serisinin en son oyunu.

HEARTS OF IRON IV SHERLOCK HOLMES THE DAUGHTER

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

13.240 oyunun geçtiği yılın oyunları, şimdiki günün geleceği, ama bir süre daha önce gelecektir, deriz.

YANUARY 16

Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz

AGUSTOS 16

No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül
No Man's Sky	13 Eylül

AGUSTOS 16

ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül

AGUSTOS 16

ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül

AGUSTOS 16

ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül

AGUSTOS 16

ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül

AGUSTOS 16

ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül
ReCore	13 Eylül



ALT

20.04

SUICIDE SQUAD

NE KÖTÜSÜ MEMUR BEY, BİZ DE
DÜNYAYI KURTARIYORUZ



Bu yılın en büyük beklenti yaratan filmlerinden biri olan *Suicide Squad*, DC Comics'in çok yakında bizlere sunacağı büyük bombası olarak nitelendiriliyor. Gerçi bu bomba ellerinde de patlayabilir. Daha önce DC'nin kendi yapımlarıyla kendini sakatladığını çok kez gördük. *Batman v Superman* sonrası izleyicilerine güven kaybı yaşatan DC ve WB'nin genel olarak çizgi roman okuyucuları üzerindeki itibarı düşük. DCU, piyasadaki en büyük rakibi MCU'ya yetişeceğimiz diye iki ayağını bir pabuca soktuğunu hiçbir zaman kabullenemese de aceleyle üretilen işleri genelde sarpa sarırdığı gibi net bir gerçek var ortada.

Herkes *Down of Justice*'in üzerimizde bıraktığı belirsiz etkinin ve *Suicide Squad*'ın güzel fragmanları arasında kalmış durumda sanırım. DCU simdi ki. Sonu kadar linc edilmiyor ama unutmayalım ki Deadpool, yarasa adam ve uzaylı oğlanın karşısında teremiz bir el aldı. *Suicide Squad*, gerek iyi kadro seçimiyle (Will Smith hariç) gerek uygulanan başarılı reklam çalışmalarıyla (video klip hariç), gerekse de yayınlanan fragmanların kalitesi ve gizemli haliyle inanılmaz bir beklenti yararmayı başardı. Duyurulduğu andan itibaren ister istemez elde olan Marvel filmleriyle bir kıyaslama başladı. "DCU'nun *Guardians of the Galaxy*'si olacak" ya da "onun kadar olsa yeter" gibi söylemler her yerde kaşıma çıkıyor. Ekip ve hikâye olarak pek bir orta noktası olmasa da popülerlik seviyesinde (belki bir çit İntihar ekibimiz önde olabilir) hiçbirisi bir *Justice League*, bir *Avengers* değil. Benim şahsi görüşüm henüz ayakları yere basan bir DC süper kahraman filmi ortada yokken

neden bir süper villain ekibinin filmi yapıyorlar? Yani önce bir Adalet Birliği kurulsaydı da sonra İntihar Mangası beyaz perdede bizi eğlendirseydi. Marvel, *Sinister Sırt* çekecek dedikoduları vardı bir ara hatırlar mısınız bilmiyorum ama DC tarafı "bari bunu ilk biz yapalım" diye projeyi hızlandırdı herhalde diye tahmin ediyorum.

Hikâyeyi artık bilmeyen kalmamış olsa gerek. Kötülerden oluşan bir grup, bir görev için bir araya getirilir ve eğlenceli aksiyon filmimiz başlar. Yönetmenin bir önceki filmi olan *Fury*'den aksiyon sahnelerinin ne kadar kaliteli olacağını az çok farkındayız. Peki bu kadar fazla karakteri bizlere indirmeleri nasıl olacak? İsnmak zorunda da değilse ama nereden baksak ondan fazla esaslı karakter var kaşımda ve bu dostlarımız ayrılan süre bize yetecek mi? DCU evreninde kilit bir film mi olacak yoksa "biz de buradayız" filmi mi olacak? Umarım çıkan sonuç hepimizi memnun eder, daha önemlisi umarım başarılı bir film çıkar da biz DC hayranları olarak filmleri göğsümüzü gere gere savunuruz.

Emre K.

MERAK EDİYORUZ?

Filmin detayları (MCU'ye salıvermeyin!) hakkında *Suicide Squad* Shiry ve Dralvian'ın soruları yazıyor. Peki merak etmi?

Herkes *League of Justice* ile ilgili tartışıyor. *Suicide Squad* ve *Justice League* arasında bir bağlantı mı var? *Suicide Squad* ile *Justice League* arasında bir bağlantı mı var? *Suicide Squad* ile *Justice League* arasında bir bağlantı mı var?

Batman'ın *Suicide Squad* ile ilgili rolü nedir? *Suicide Squad* ile *Justice League* arasında bir bağlantı mı var? *Suicide Squad* ile *Justice League* arasında bir bağlantı mı var? *Suicide Squad* ile *Justice League* arasında bir bağlantı mı var?



DEMİR YUMRUKLU EFSANE

MUHAMMAD ALI

Muhammed Ali Clay tartışmaz olarak dünyanın gelmiş geçmiş en büyük boksörlerinden ve en önemli sporcularından biri. Ama onu bu denli değerli kılan, sadece ringlerde elde ettiği başarıları olmadıkla asla. Tarafı tarafa herkesin saygı ve sevgisini kazanmayı başarmış biriydi o; ancak bunu ne kolay yoldan yaptı ne de nazla göre serbet dağıttı. Aksine, doğrularından hiçbir zaman şaşmayıp sözünü asla salınmayarak, haklılıkları karşı sesini yükselterek, yeri geldiğinde her şeyini feda edip zayıfların yanında yer alarak başarıya bunu. O günün şampiyonu oldu. Kendisinin de şikkile dile getirdiği gibi, "en büyüktü."

1942 yılında, ırkçılığın had safhada olduğu yıllarda Kentucky'de dünyaya geldi. O zamanlar adı Cassius Clay idi. Siyahilerin hor görüldüğü bir ortamda, ikinci sınıf insan muamelesi gören büyüdü. Küçükken bir çocukken sırf ten rengi farklı olduğu için kendisinden bir bardak suyun eşitlenmesini hiçbir zaman unutmadı. 14 yaşındaki komşusunun "dık bakış" olduğu için gece yarısı bir grup beyaz tarafından evinden sürüklenerek çıkarılıp, alından vurulmuş ve boğazına dikenli bir tel bağlanıp nehrin altına atıldı. Boka çok erken bir yaşta, henüz 12'şindiyken başladı. Biskitler çalınıyordu ve olayı sıkıyet etmek için gittiği polis o sırada boksa salınlardı. Ortamdan çok etkilenen Ali, polis memurunu da teyisiyle ringlere ilk adımı attı. Sadece 4 yıl sonra, 18 yaşında ilk resmi maçına çıktı. O zamana kadar inanılmaz bir hız ve reflekslere sahipti. Çıkışta 167 maç 161'ini kazandı. 18 yaşında Roma'da düzenlenen olimpiyatlarda altın madalyayla hafif sıklet şampiyonu oldu. Ama derbisi nitmedi...

Ülkesine gurturca döndüğünde oturduğu restorandan "Zencilere servis yapıyoruz"

"FLOAT LIKE A BUTTERFLY, STING LIKE A BEE"

açıklamasıyla kovuldu. Garsona kibarca "bayan, ben olimpiyat şampiyonu Cassius Clay'im" demesi hiçbir şeyi değiştirmedi. Bu olaya çok içerleyen Ali, Amerika adına kazandığı altın madalyayı nehrin altına attı. Kısa süre sonra da ağır sıklet kariyerine başladı. Diğer boksörlerin aksine gardını alıp yüzünü korumuyor, rakibiyle karşılıklı yumruklarıyordu. Tam tersine ringde dört dönyör, hasmını yoruyor, sonra da serl yumruklarıyla işi bitiriyordu. Bu güne dek görülmemiş bir taktikti ve eleştirilenler işe yaramaz olduğu konusunda hemfikir. Ama Ali çıktığı 18 maçın 18'ini de kazandı. Ağır sıklet aksine maç öncesi konuşmaları menajerine bırakıyor ve kafiyeli sözleriyle, "rakibini kızıracak şekilde kendisi yapıyor..." "Kelebek gibi uçar, anı gör sokanın" sözünü ilk kez o yıllarda sarf etmişti örneğin. Durmadan en büyük olduğundan bahsediyor, övünüp duruyordu. Böylece boksa olan ilgi birdenbire arttı. Herkes onu görmek istiyordu; kimileri yine kazandığını kimileriyle ağzının payını aldığı görmek için...

22 yaşında muazzam bir başarıya imza atarak dünya ağır sıklet boks şampiyonluğunu kazandı

eni genç isim oldu. Derken büyük değişim geldi ve İslamiyeti seçtiğini, "kölelik adını" geride bırakıp Muhammed Ali ismini aldığı açıkladı. Böylece doğduğu ülkede sadece siyah tenli olduğu için değil, Müslüman olduğu için de hor görülür oldu. Pek çok gazeteci onun yeni adını kullanmayı reddetti. Hatta Floyd Patterson adlı boksör "Dünya ağır sıklet şampiyonunun İslah Müslüman olması hem sporu hem de Amerikan halkını küçük düşürüyor" şeklinde bir demeç bile verdi. Ama Ali buna aldırmadı ve lafını sakınmadan konuşmaya devam etti. "Ben Amerika'yım. Ben onun tanımadığımı yarıyorum. Ama bana algin. Siyah, kendinden emin ve kibirlisin; bu benim adım, sizin değil; bu benim dinim, sizin değil; benim hedeflerim, sizin değil. Bana algin."

Rakipleri şampiyonu k urvanını alabilmek için ona meydan okumaya başladı. Eski şampiyon Liston bunlardan ilkiyi ve sadece iki dakika içinde nakavt oldu. Bunu arka arkaya galibiyet izledi. Boksör Ernie Terrell'in bu maçlardan birinin öncesinde onunla dalga geçip kendisine durmadan "Cassius Clay" diye hitap etmesi ve



Muhammed Ali'nin karşılaşma sırasında rakibine her yumruk atışında "What's my name Uncle Tom... what's my name?" (Benim adım ne Tom Amca? Benim adım ne?) diye bağırması kariyerinin unutulmaz anlarından biridir. Ali'nin ofkesine maruz kalan Terrell 15 raunda mağlup oldu.

1966'da Amerika Vietnam'a karşı savaş açtığında orduya çağınlar arasında Muhammed Ali de vardı; ama o gitmeyi reddetti. "Vietnamlılar bana hiçbir kötülük yapmadılar ki onlarla savaşayım. Louisvile'de insanlar hâlâ pis zenci diye çağınıp köpek muamelesi görürken ve en basit haklarından bile mahrumken benden üzerine bir üniforma geçirip 10.000 mil ötedeki bir ülkede esmer tenli insanlara bomba atıp kurşun sıkamam nasıl beklerim? Hayır, beyaz köpek efendilerinin beyaz olmayan başka bir millet üzerine baskı kurmalarına, onları öldürmelerine, evlerini yakmalarına yardım etmeyeceğim. Gün boyu kötü işlerin sona erme günüdür."

Gazeteler buna benzer demeçlerinin ardından kendisini "Sportahindendi en iğrenç kılıf" ve "Her vatandaş Amerikalıların had safhada nefret etmesi gereken adam" olarak yaftaladı. Muhammed Ali kısa bir süre sonra tutuklandı ve boks lisansı, pasaportu ve unvanı elinden alındı. 5 yıl hapse ve 10.000 dolar para cezasına çarptırıldı. Temiz süreci sayesinde hapse girmekten kurtulsa da 3,5 yıl boyunca ringlere dönemedi. Bu

süre zarfında iflas ettiğini açıkladı. Geçimini ailesinin yardımı ve üniversitelerde para karşılığı yaptığı konuşmalarla sağladı. Vietnam'daki kayıplar ve savaş karşıtı hareketler arttıkça Ali de sempati kazanmaya; servetini ve unvanını kaybetme pahasına, inançları uğruna sisteme ve haksızlığa kafa tutma cesareti gösterdiği için bir kahraman olarak görülmeğe başladı.

Sonunda savaş sona erdikten sonra, avukatının "Bu ülkede boks yapma lisansı olan doksan katil, tecavüzcü, silahlı soyguncu varken Ali'nin lisansının geri verilmesi keyfi ve mantıksızdır" şeklindeki efsane savunmasının ardından ringlere geri döndü. Dönemin şampiyonu Joe Frazier'la unvan maçına çıktı ve profesyonel boks kariyerindeki ilk mağlubiyetini aldı. Pasif geçen 3,5 yılın ardından formunu iyice yitirmiş ve yavaşlamıştı; bu kadar zor bir muhabakaya hazır olmadığı çıktı. Ancak şampiyonluğunu çabucak geri almak isteyen Ali bunun kendisini durdurmasına izin vermedi, aynı yıl 6 maç daha çıktı ve hepsini kazandı. Fakat Ken Norton'la olan karşılaşması sırasında çenesi kırıldı ve ikinci yitilmesini aldı. Bunun üzerine kariyerinin sona erdiğini, bir daha eski günlerine asla dönemeyeceğini iddia eden haberler yayımlandı. Ama Muhammed Ali yılmadı ve sadece 1 yıl sonra hem Norton'u yendi, hem de Frazier ile dönemin şampiyonu Foreman'ı arka arkaya nakavt ederek ikinci dünya şampiyonluğunu ilan

etti. "Kaybedemem, çünkü dünyanın dört bir yanındaki insanlar için duyuyorum. Eğer kazanırsam onlar da kazanır. Kaybedersem onlar da kaybeder" şeklindeki açıklaması çok konuşuldu.

Sonraki yıllarda unvanını kaybedip bir kez daha geri alarak üç kez dünya ağırlıklet boks şampiyonu oldu ki sporcu olma başarısını gösterdi. Sonunda onu yenen parkinson hastalığı oldu. Zoraki emekliliğe ayrılan Ali, Geleceğe Donuş'un yıldızı Michael J. Fox'la birlikte bir demek kurarak bu hastalığa karşı savaştı, UNICEF'e başkanlıklarında bulundu. Körfez Savaşı sırasında Saddam Hüseyin'e görüşme talep ederek esir düşen askerleri geri aldı. 1996 Atlanta Olimpiyatları'nda kendisine nehrin atığı madalyanın bir yenisi takdim edilmiş, Amerika bir yenisi resmen özer dilemiştir. Olimpiyat meşalesini yakan Ali o törende dünya basketboluna damga vurmuş Malone, Shaq, Pippen ve Dwyer gibi efsanelerin büyük sevgi gösterisine maruz kaldı. 11 Eylül saldırılarının ardından kendisine, "Boyle bir şeyi yapan kişilerle aynı dizi paylaştığımız için ne hissediyorsunuz?" diye soran muhabire "Siz Hitler'le aynı dizi paylaştığınız için ne hissediyorsanız onu" şeklinde verdiği cevap efsanedir. Kısacası yaşayan efsane teriminin hayat bulmuş haliydi o. Sadece 20. yüzyılın en büyük sporcularından biri değil, aynı zamanda en değerli insanlardan da. Mekânı cennet olsun şampiyon. -Ak, İzzet

COCUK YUREKLI DEV

Boks gibi kanlı ve acımasız bir sporun en büyüğü olmasına rağmen rakiplerinin aksine her zaman neşeli, güler yüzlü ve aşırı derecede gevezeli bir insandı Ali. İnsanlarla şakalaşmayı, kafiyeleli kelime oyunları yapmayı çok sevdi. Ve bir de çocuklara hokkabazlık numaraları çekmeyi. Afrika'da düzenlenen şampiyonluk maçının ardından kutlama yapmak yerine siyahı çocuklarla sihirbazlık numaraları yaparken görüntülenmiştir mesela. Üstelik bu işte o kadar yıydı ki David Copperfield tarafından "küsursuz" olarak tanımlanır. tinyurl.com/ogz-105-ali-sihirbazlik



Ali: filminin galasında Will Smith ile fotoğraf çektirirken

MUHAMMED 'ROCKY' BALBOA

Sylvester Stallone'ın en meşhur filmlerinden Rocky'nin ilham kaynağı Muhammed Ali'nin ta kendisidir. Ünlü oyuncu senaryoyu Ali'nin maçlarından birini canlı olarak seyrettikten hemen sonra, üç buçuk günde yazmıştır. Daha sonra, Stallone 1977 Oscar Ödülü töreni sırasında En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu ödülünü açıklamak için mikrofonun başına geçtiğinde sahneye Muhammed Ali de çıkmış ve ikilinin arasında eşirli bir alışma yaşanmıştır. Stallone daha sonra, "Belki bu gece Oscar ödülü alamayacağım ama yüzde yüz onaylı bir efsanenin yanında durmayı inanılmaz bir ayrıcalık olarak görüyorum" diyemem gerek, demiştir: tinyurl.com/ogz-105-ali-sly

HOLLYWOOD BULVARININ TEK İSTİNASI

Hollywood'un yıldızları bulvarının birer ismi. Pek çok ünlü oyuncunun, şarkıcının ve şovmeninin imzası bu meşhur bulvarın sokaklarındadır. Muhammed Ali ise bu yolda değil de bulvarın yanındaki sokaklarda yürüyüş yapmış. "Benim adım şampiyonluk şampiyonu" diye başlayan ve "Benim adım şampiyonluk şampiyonu" diye biten birer sloganı olan Ali'nin bu bulvarın birer ismi olması çok ilginç bir detaydır.



LOG DERGİSİ

TEMMUZ SAYISI TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr

PREACHER

SAF İYİLİK VE SAF KÖTÜLÜK BİR ARADA

Garth Ennis ve Steve Dillon'ın şahane hayal gücünün tanınmalarını kutlamak için ortaya çıkardıkları bir ürün *Preacher*. Ve tabii ki yer yer aykırı ama genelde pek başarılı çizgi romanları okuyucuları buluşturan Vertigo Comics'in bize sunabileceği en iyi çizgi roman. *Preacher* bir süper kahraman çizgi romanı değil, bir korku romanı. Bir süper kahraman çizgi romanı gibi değil, bir korku romanı gibi okunmalı. *Preacher* bir süper kahraman çizgi romanı değil, bir korku romanı. Bir süper kahraman çizgi romanı gibi değil, bir korku romanı gibi okunmalı.

[illegible]

Karakterlere olabildiğince sağdık kaimaya çalışmışlar. Hikâye şimdilik farklı ilerliyor gibi gözüküyor ama ilk sezonu bitirmeden çizgi romandan ne kadar uzaklaştığını görmemiz pek

Emre K.



○ **Yaratıcılar:** Evan Goldberg, Seth Rogen, Sam Catlin ○ **Oyuncular:** Dominic Cooper, Joseph Gilgun, Ruth Negga

○ IMDb Puanı: 8.7 ○ Yayınlandığı Kanal: AMC

PENNY DREADFUL

Geçen yıl dizinin 2. sezonu için hangi övgüleri diziye 3. sezon için de ayrılan geçerli. Venessa'nın 2. sezon finalinde içine düştüğü yalnızlık ve ekip üyelerinin hepsinin bir tarafa dağılması bu sezonun da girişliğini oluşturuyor ve hayat-tan kopuk dağıtmış bir **Eva Green** görüyoruz. Sir Malcolm Afrika'ya gitmiş ve kayıplarının yasını tutmaktadır. Ethan ise Amerika'ya doğru polis gözetiminde yola çıkmıştır.

İlk bölüm, Dr. Frankenstein'in okul arkadaşı Dr. Jekyll'i yardima çağırmasıyla güzel bir sürpriz yaparken, onun yarattığı canavarlar da kendi yollarında oldukça ilginç durumlarla karşı karşıya kalıyorlar. Venessa'nın psikolojik yardım için gittiği Dr. Seward'ın da katiliyle yeni sezon güç kazanıyor ve özellikle 4. bölümde TV tarihinin en iyi bölümlerinden birine imza atılmış.

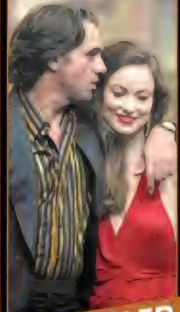
3. SEZON FINALI



Hani oyunculuklar o kadar etkileyici ki insan her anında gerilip hüzünlüyor serinin. Yalnızca Dorian Grey ve Lily'nin hikâyesi biraz tüküyor gibi. Onun haricinde yine gotik korkunun uçlarında gezinen ve her dönemecinde bizi şaşırtmaya bilen harika bir sezon izledik. Artık Emmy'lerde şu seriye hak ettiği ödülleri verilsin yahu! Bir de, **Eva Green** kendini heder etmiş resmen. Şu an izleyebileceğiniz en iyi korku-gerilim dizisi budur net, kaçran üzüldür. -Eren E.

EDITORÜN NOTU: 3. sezon daha geniş çaplı öyküsüne rağmen bizi yine korkunsuz sürprizlerle atmaya zorlamıyor. ★★★★★

Yaratıcı: **Johly Layton** • Yürütmen: **James Hawes, Brian Kirk, J.A. Bayona, Coky Giedroyc**
Oyuncular: **Eva Green, Josh Hartnett, Timothy Dalton** • **IMDb Notu: 8.2**



HABERLER



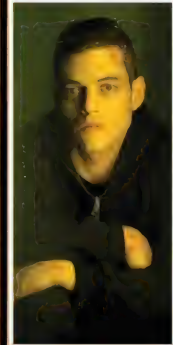
VINYL İPTAL EDİLDİ

HBO'nun heyecanlı duyurduğu, Mick Jagger ve Martin Scorsese'nin imzası bulunan Vinyl, kötü eleştirilerin ve düşük reytinglerin ardından iptal edildi. Geçmiş olsun.



BU SEZON DAHA FAZLA MR. ROBOT

13 Temmuz'da başlayacak 2. sezonu için hazırda beklediğimiz Mr. Robot'un güzel bir haber var. Bu seneki sezon 10 bölümden değil, 12 bölümden oluşacak. Yani fazladan 100 dakika! Yani 6000 saniye!



PERSON OF INTEREST

Her sezonuyla kalitesinin üstüne koyan, hikâyesini genişleten ve daha da etkilemeyi başaran bir dizi *Person of Interest*. Oysa o kadar masum başlamıştım ki ilk bölümü izlemeye. Şimdiye dizi bitirip rafa kaldırmak gözlerim dolu, aklımda deli sorular var.

Person of Interest son sezonlarda artırdığı yapay zekâ ve insan arasındaki ilişkinin dibine final sezonunda iyice vurdu. Bir yapay zekânın insanları anlamaya çalışması, insanların inandığı gelecek uğruna

birçok şeyi görmezden gelmesi gibi temalar hem bağ kurduğumuz, hem de kin gittiğimiz karakterler aracılığıyla işlendi. Bunun üstüne beş sezondur üstüne konan hikâyenin kapısı rahatsız edici olmayan bir açıklıkla bırakılarak dizi noktalandı.

Belki yayıncı kanal sebebiyle az bölüm sayısına ve az aksiyona sahip olan final sezonu biraz hızlı geçti. Fakat *PoI* harika hikâyesi ve hikâye anlatımıyla gönüllerimizdeki ebedi yerini garantiledi. -Furkan K.

EDITORÜN NOTU: *Dünya kalitesine yakışan etkileyici bir final sezonu.* ★★★★★

Yaratıcı: **Jonathan Nolan** • Oyuncular: **Jim Caviezel, Michael Emerson, Amy Acker**
IMDb Notu: 8.5 • Yayıncılığı: **Kanal: CBS**



GOJIRA - MAGMA

KARANLIK, RUHUMUZA ÇÖKERKEN

Yaz sıcakları yine tüm ağırlığıyla omuzlarımıza yüklenmişken Magma isimli sevgi çağrıştıran bir albümü dinlemek her ne kadar mantıklı gelmediyse de Gojira uzun zamandır takip ettiğim, duruşlarını ayrıca beğendiğim bir gruptu ve yeni albümlerini dinlemek kaçınılmazdı.

Ben de taktığım kulaklığımı ve sıkıltıyıma sonra devam ederim minvalinde açıp dinlemeye başladım albümü... Ve... Bitti. "Nası ya?" dedim, kusa mıymış ki bu kadar acı? Veya arada parça mı atladım? Hayır, gayet 50 dakikaya yakın uzmüş ve fark bile etmemişim dinlerken.

Bu yitmiş monologları anlatmaya çalıştığım şey şu ki: **Gojira** alenen kendini aşmış, aşarken de eski epik düzenlemeleri ve teknik cambazlıkları bir kenara bırakıp saf duygulara yönelmiş *Magma'da*. O duygular ise yoğun bir acı, varoluşa derin bir isyan ve ruhun bu dünyada maruz kaldığı çeşitli atırların bir dökmüşü gibi hissinde. Misal albümün çıkış parçası *Silver*'nin bir dizesinde "when you change yourself, you

change the world" diyor grubun beyni **Joe Duplantier**. Evet, yaşadığımız karanlık bir çağ, fakat değişime inananlar için hâlâ umudun olduğunu naksetmiş sözlerine. Albümün genel dokusuna sinmiş olan zifiri karanlık havayı aç buçuk dağıtan bunun gibi sözler sizi de parçalar arasındaki gırtlı yapıya katıyor ve Gojira'nın sert müziği eşliğinde kendi acılarında yüzleşip onları aklınızdan uzaklaştırıp rahatlıyorsunuz.

Albümün bir ağır tonu şüphesiz ki **Duplantier** kiardeşlerin albüm kayıtları sırasında kaybettikleri annelerinden izler taşıyor. Her yeni başlangıcımız, bitişlerin hüznünü değilmişinde yoğunlaşarak seğilimesi gibi grubun müziğine acağı katkısı olmuş, ama aynı zamanda giden ruhun bulduğu huzura da atırlar var sözlerde. Onların bu sade anıyı progressive ve death metal arasında gidip gelen notaların içinden dolanıp gelerek beynimizdeki imgelem alanını doldurmuş. Üzgünseniz, hayat hep limon veriyorsa dinleyin bu albümü, karanlığı kalbinizde yoğun şekilde hissediyorsanız veya. Öyle ortaya karşık hallerin iç içe geçtiği girdap gibi sizi de içine çe-

ken bir eser bu. Hatta Metallica'nın ünlü "Black" albümüne de epey bir benziyor diyebiliriz.

Anıya bu demek değil ki Magma baştan sona bir ağıt havasında geçiyor. Aksine *The Gelf* gibi acıyağıt agresif ve içimizde headbang isteği uyandıran parçalar da mevcut. Gojira'nın doğaya ve insanın iç dünyasına olan duyarlılığı her daimi olan metal müzik arenasında farklı bir yere koymuştur. Fransa'nın kırsalından kopup gelmiş olmaları onların sözlerinde hep bir doğaya özlemi, onun yok edilmesine karşı öfkelerini betimlemiştir. Burada daha çok günümüz dünyasındaki kopukluklara, kayıplara değinseler de *The Shooting Star* ve *Low Lands* gibi şarkılar o pastoral izleri halen taşıyorlar. Biz insanlar ne kadar karanlığın soğuk dokusuna kendimizi kolayca bıraksak da o gelip geçicidir. Zira her bulutu kovalayan bir güneş vardır ve her gölgenin var olabilmesi için ışık gerekir. *Magma'nın* öfkeliye püskürtüp sonrasında soğuyup sakinleşen yapısı da ruhumuzun bu gel-gitlerine tutulmuş kristal berraklığında bir aynadır belki de. *Elvan, E*

KABANERI OF THE IRON FORTRESS

ATTACK ON ZOMBI

Çok alakaş üç konsepti birleştiriyor Kabane!: Feodal Japonya, steampunk ve zombiler! Daha doğrusu zombi değil, Kabane isminde hızlı ve sadece kalplerine gelen sert bir darbeyle ölebilen, anormal versiyonları da olabilen tipleri kesiyor ekilibimdekiler. Ama yine de zombilerle karıştırırsanız da kimse kızmaz, öööööööööööööö efektiyle geziyorlar ve sınırlansız!

Aksiyon'un sağlanmaması Kabanerî'de. Zaten seri Attack on Titan'ın elibi tarafından ve bir o kadar para harcayarak hazırlanmış, daha azı beklemiyorduk. Ama bu üfeli anlaşılmış kalitesinin yanına serinin kendisi tüber lurgusunun getirdiği aksiyon hissiyatı da girince çok başka, çok sert bir şey oluyor. Yani nası diyeyim, o steampunk tasarımlı silahlar yerine normal ateşli silahlar olsa aksiyon kesinlikle bu kadar etkileyici olmazdı. Ekibimizin yokulmuş ettiği, kale gibi korunaklı bir şekilde inşa edilmiş tren, katanalarla mızraklar, ve de tabii bolca kan serinin etkisini

Hikâye biraz tırt yalın, karakterler de sınır bozucu derecede geri zekâlılar. Daha düşük seviye bir yapım olsa göze batarlardı bunlar ama Kabanerî'nin genel sürükleyiciliği vs. güzel olunca hikâye ve karakterler de araya kaymıyor bir şekilde, çok can sıkımlıyorlar.

Hem genel yapı olarak hem de aksiyon hissi olarak kendine özgü çok sert ve çok sürüldeyici, oyun tabiriyle konuşmak gerekirse, AAA bir yapım Kabaneri. Büyük çaplı bir şeyler izlemek isteyenler kaçmasın. -Ömer



FACEBOOK, KULLANICI OLMAYANLARI DA TAKİP EDECEK

KAÇABİLİRSİNİZ AMA SAKLANAMAZSINIZ

Üyelerinin, kendileri hakkında her türlü bilgiyi toplamasından şikâyetçi oldukları Facebook, kullanıcılarının bu rahatsızlığını gidermek için artık üyesi olmayan insanların da internetteki hareketlerini takip etme kararı aldı. Dahiyane!

Bildiğiniz gibi Facebook kişiselleştirilmiş reklamlar göstermek için sitedeki her hareketimizi kayıt altına alıyor. Hatta Facebook'tan çıkış yaptığınızda da bilgisayarınıza yerleştirdiği çerezler aracılığıyla tarayıcınızda her hareketinizi izlemeye devam ediyor kendisi. Birlik sosyal ağımız, kulağa pek de hoş gelmeyen bu hareketiyle ilgili olarak Avrupa Birliği'nden aldığı uyarılar yüzünden, kullanıcılarını bilgisayarlarına çerez yerleştirdiği konusunda uyarmaya başladı bir süredir.

Şirket şimdiye reklam ağını, üye olmayanları da kapsayacak şekilde genişletme kararı aldı. Facebook'un bu insanlara reklam göstermek için bir takım bilgilere ihtiyacı var ve bunları da insanların internet kullanım alışkanlıklarını kaydederek elde edecek. Peki bunu nasıl yapacak? Çok basit. Facebook hesabınız olmasa bile, içerisinde Facebook'un "Beğen" veya "Paylaş" gibi butonlarını barındıran bir siteye gittiğinizde sizi de izlemeye başlayacak.

Avrupa Birliği'nden gelen baskılar sonucu çerez politikasından ilgili değişikliklere yer veren Facebook ayrıca üyeleri için Ayarlar>Reklamlar adresinden kişiselleştirilmiş reklam gösterimini kapatma imkânı da sunuyor. Facebook üyesi olmayanlar ise bu reklam ağından çıkmak için [facebook.com/ads/preferences](#) adresini ziyaret edebilirler. Tüm bunların yanında, duygularınızı Mark Zuckerberg'in soyadı üzerinden kelime oyunları yaparak ifade etmekte ise her zaman özgürsünüz. -Deniz G.

GOOGLE TÜM ŞİFRELERİNİZİ UNUTMANIZI İSTİYOR

"SEN BENİM KİM OLDUĞUMU BİLİYOR MUSUN?" SORUSUNA GOOGLE'DAN CEVAP VAR

Hayır, bunu tüm şifrelerinizi kaydettiği için söylemiyor. Google artık kimliğimizi doğrulamak için başkalarının eline geçebilecek harf ve rakam kombinasyonlarına ihtiyacımız olmadığını düşünüyor. Bunun yerine sesiniz veya yüzünüz gibi isterseniz de başkasına veremeyeceğiniz bazı biyolojik özelliklerinizi kullanmanın daha kolay ve güvenilir olacağı iddiasında.

Google'in İleri Teknolojiler ve Projeler (ATAP) adlı araştırma biriminin başındaki Daniel Kaufman abimizin dediğine göre, akıllı telefonlarımız üzerindeki alıcılar ile hâlihazırda bize ilişkin pek çok veriyi topladığı için cihazların kimliğini doğrulamak için şifremizi sormaya ihtiyaçtan yoksun. Toplanan verileri analiz etmesi için Trust API adında bir yazılım geliştirmişler. Arka planda sürekli olarak çalışacak olan Trust API, kullanıcıya ait biyometrik verileri toplayıp işleyecek. Yazılımın kullanılabileceği veriler arasında yüzünüz, parmağınız ekranda kaydırma şekliniz, yazma hızınız, sesiniz, konumunuz ve yürüme şekliniz de var. Yazılım bu verileri inceleyerek size anlık olarak bir "güven puanı" veriyor ve akıllı telefonunuzu kullanmanıza müsaade ediyor.

Bütün bunların kişisel verilerin toplanması hakkında yeni bir tartışma başlatacağını bilen Google, tüm verilerin yerel olarak işleneceğini ve uzaktaki sunucularda herhangi bir kişisel verinin depolanmayacağını söyleyerek yürekleri su serpti (!). O halde kız arkadaşımızın ekran kilidini açmak için sesimizi inceltme çalışmalarına geri dönebiliriz gönül rahatlığıyla. -Deniz G.





ZYXEL ARMOR Z1

BİRİNCİLİK ÇİZGİSİNİ ONLARCA-
STIYLA AYNİ ANDA GEÇİYOR

Bu havali görünümü cihazın üzerinde ilk fark edeceğiniz şey: dört tane Gigabit Ethernet portu, iki USB3.0 portu, bir tane de modem bağlamak için Gigabit WAN portu var. USB portları sayesinde yerel ağ üzerinde printer kurulumu yapabiliyor, aynı zamanda SMB, FTP ve DLNA servisleri ile ağda depolama yapabiliyorsunuz.

Z1, aynı anda 2.4 ve 5 GHz bantlarında yayın yapabiliyor. 5 GHz fonksiyonlarına erişmek için, önce 2.4'te açılan SSID'nize bağlanıp, sonra admin panelinden dilediğiniz değişiklikleri yapabiliyorsunuz.

Admin panelinde, artık tüm router'lar da alışık olduğumuz ebeveyn kontrolleri, güvenlik protokolleri ve standart ayarlar dışında, cihazın CPU ve RAM kullanımını göstermesi çok güzel. Özellikle de ağınıza bağlı cihazları ve kullandıkları bant genişliğini listeleyip, bloklaya ve bant kontrolü sağlayan Live Network Monitor, paket kısıtlama yazılımlarıyla uğraşmadan ağınıza gözlemlenimin en kolay yollarından biri olmuş, beğendim.

Bir başka yeni özellik de açaıldığınız iki ziyaretçi ağı. Bunlar sayesinde router'in ayağını bir kanalına dahi taneye kadar ağ oluşturabiliyor; ziyaretçilerini, ağızdan geri kalanından ayrı tutarak internete bağlayabiliyorsunuz. Yine benzer bir kullanıcı yönetme hizmeti olarak StreamBoost özelliği dikkat çekiyor. Bunu açtığınızda, ağa bağlı cihazlara ihtiyaçları kadar bant genişliği ayırarak, türlü faaliyetlerde kesinti veya oynamalar minimuma indirilmiş şekilde performans alabiliyorsunuz.

Kablosuz mesafe testlerimde, iki katı 120 metre kadar ev ortamının her köşesinden gayet güzel bağlantı aldım. 5 GHz destekleyen bir ağ kartıyla veri hızında gerçekten ciddi farklar var, yaptığım testlerde 5 GHz yaklaşık 3 kat daha hızlıydı her sefer. Araya duvarlar ve bir kat girmesine rağmen bağlantım gayet iyiydi.

Armor Z1 her yönüyle gayet geçerli bir router, yıllarca da öyle duracak gibi. Piyasadaki denklemlerden öyle pek bir farkı, avantajı yok. 2016 modeli bir router alacaksınız ve tipine bakıp beğeniyorsanız alın diyebiliriz, ama benzer özelliklerde çok daha ucuz bir şey bulursanız da onu tavsiye ederim. -Erim

TEKNİK ÖZELLİKLER

- Modem: Yok • Wi-Fi: 802.11ac • Bant: 2.4 GHz & 5 GHz
- Güvenlik: WPA2-PSK ve öncesi • Firewall: SPI, DoS koruma
- CPU: 1.4 GHz çekirdek • RAM: 512 MB ve 4 GB Emmc
- Ölçüler: 297 (en) x 207 (derinlik) x 71 (yükseklik) 840 gram
- 2.4 GHz gönder/al hızı: 600 Mbps
- 5 GHz gönder/al hızı: 1733 Mbps

PLANTRONICS RIG 500 OYUNCU KULAKLIĞI

TEK TİZ BİR SES DÜNYASI
ARAYANLARA

Plantronics bir süredir ses teknolojileri alanında kaliteli ürünler üreten bir firma ve oyuncu kulaklıkları da bu alanda epeyce öne çıkmakta. RIG 500 modeli daha çok e-spor turnuvaları için dizayn edilmiş hafif ama sağlam yapısıyla beğendiğim bir ürün oldu. Plastik üst kısım kulaklık pad'lerinden ayrı olarak geliyor ve kafanızın boyutuna göre bunları birbirine takabiliyorsunuz. Ana iskelet üzerindeki 3 adet takma modülü epey bir serbestlik sağlıyor. Uzun sayılabilecek kablosu oyun veya film esnasında rahatsız etmiyor. Tek rahatsızlığım jag uçlarındaki mikrofona ve kulaklık sensörlerinin alıştığımız yeşil ve pembe yerine ikinin de siyah olması. Takarken illa ki bir bakmanız gerekiyor yani.

Ürünün ses kalitesi benim daha önce kullandığım Steelseries ve Logitech gibi modellerden bir tık daha yukarıda, özellikle multiplayer oyunlarda bol baslı patlamalar asla mikrofona iletişiminizi kısıtlamıyor. Bu açıdan kulaklığın özellikle incelikli bir tiz ses kalitesi sunduğunu söyleyebilirim. Müzik dinlerken de basları ve tizleri birbirine karışmadan duymak deneyiminizi daha güçlü kılıyor.

Ses yalıtımı gayet iyi olan süngerli kulaklık kısımlarını oturtuza ve konforu da sizi yormayacak nitelikte. Uzun süreli oyun seanslarında kafanız terlemiyor hafif başlıktan dolayı ve dahili mikrofona değil ses yalıtımı da yine benzerlerinden dolayı. Fakat ürünün 7.1 surround kulaklığının malzemesinin dahi iyi olduğunu da eklemeliyim. RIG 500 Stereo'nun 199 TL olan fiyatı performansına göre gayet uygun. Özellikle bol çatışmalı oyunlarda olan biteni net olarak duymanın için ideal bir ürün. Film ve müzik performansını da sizi yan yolda bırakmayacaktır. -Eren E.

TEKNİK ÖZELLİKLER

- Mikrofon frekans tepkisi: 100 Hz - 10kHz • Mikrofon hassasiyeti: -45dBV/Pa • Mikrofon sinyal-gürültü oranı: >42dB
- Mic pick-up pattern: Uni-directional • Ağırlık: 200 gram
- Kulaklık frekans tepkisi: 20Hz - 20kHz • Kulaklık öz direnç: 32ohms • Kulaklık hassasiyeti: 111dB SPL/V • Kulaklık maksimum giriş gücü: 40mW



AYIN AKSESUARİ: SSD

NE MENEM BİR ŞEY BU SSD DEDİKLERİ?

Son yıllarda katı hal sürücülerinin (SSD) namını sağır sultan bile duymadı malum. Bu ay köşemizde onları biraz daha ayrıntılı ele alalım istedik.

OLMAYA DEVLET ÇİHAN-DA 5TB SSD GİBİ

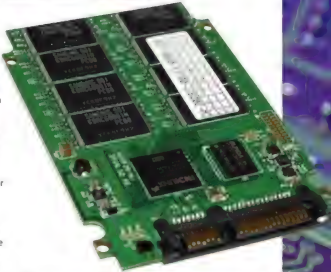
Dahili disklerin (HDD) mekanizma yapılarındaki limitlere nazaran SSD'ler, hareketsiz devre kartlarından oluşmaları sayesinde çok hızlı şekilde veri erişimi ve transferi sağlıyor. Yani hangi SSD'yi alırsanız alın gözle görülür bir performans artışı yaşayacaksınız. Ama gelin biz SSD'lerin kendi aralarında nasıl ayrıldığına bir bakalım.

Arabirim hususu var öncelikle: Piyasadaki pek çok SSD, bilgisayarınıza iletişime geçmek için SATA arabirimini kullanıyor; ancak esas olarak HDD'ler için tasarlanmış bu arabirim günümüzde SSD'lerin gerçek potansiyelini karşılamaktan oldukça uzak, hatta ciddi bir dar boğaz yaratıyor. Dolayısıyla ekonomik anlamda rahatsanız

gözünüz ilk olarak NVMe gibi yeni standartları aramalı.

Bir diğer konu, SSD özelliklerini inceleyen ardışık okuma yazma yanında da bakmak. Standart bilgisayar kullanıcıları genelde, yüksek oranlarda 4K okuma yazma gerektiren işlemler yapıyor. Biz oyuncular içinse, mesela çevrimiçi oyunlarda 4K rastlantısal okumanın belirgin etkisi olabiliyor. SSD seçerken genelde gözden kayıyor bu, siz atlamayın.

Son olarak bir tavsiye: SSD'lerin depolama kapasitesi fazla olanları, aynı hatta daha yüksek kapasiteli HDD'lere göre hâlâ çok pahalı. Bu yüzden GB'ı yüksek SSD almaya nazaran, işletim sistemini ve en çok oynadığınız oyunları SSD'ye kurup, kalan depolama işini HDD'ye bırakma fikri daha mantıklı olabilir. Fakat bazı SSD'lerin düşük kapasiteli modellerinde performans düşebiliyor, ona da dikkat etmek lazımsa. - İhsan A.



PERFORMANS DERKEN?

Aslında oyuncular için performans dengisinde aklı ilk olarak FPS amacı geliyor. Ama bildiğiniz gibi o istenilen esasen GPU sorumulu. Yine de SSD'ler de oyunlarda kimi yönlerden inanılmaz bir performans artışı demek, yeter ki performans tarımının gemis olsun. SSD'lerin oyunlarda, neredeyse yok denecek kadar az yüklemeleri, çevrimiçi oyunlarda gözle görülebilen performans artışı ve çok dünya oyunlarında "hitching" problemiyle karşılaşmamak gibi harika etkileri var.

TAVSİYELER

Crucial GT256MX200SSD1 MX200 250GB - 226 TL
Samsung MZ75E600B 850 EVO 500GB - 433 TL
Samsung MZ-V5P512BW 850 NVMe PCIe M.2 S21GB - 891 TL

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000 TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncisinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıyla düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inisi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kırmazsanız gerekcek.

GPU	CPU	ANA KART
AMD R7 250	INTEL G3240	MSI H81M-P33
250 TL	160 TL	130 TL
RAM	SSD	OS KAYNAK
KINGSTON 8GB DDR3	WESTERN DIGITAL BLUE 32GB WDS320GLPCX	CORSAIR VSS50 CP-920097-FU
100 TL	130 TL	180 TL
TOPLAM: 950 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (2000 TL)

İşte şimdi modern oyunların elendiği gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha elendiği bir sistem var. Bu bilgisayar video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınız hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil, ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 960	FX 6350	GIGABYTE 970A-UD3P
800 TL	410 TL	300 TL
RAM	SSD	OS KAYNAK
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACLUDA GREEN 1TB ST600DM003	CORSAIR CX500 CP-920047-FU
100 TL	130 TL	220 TL
TOPLAM: 2060 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "Zülfürlü çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masasız arka planınızda "MILLET AÇ, AÇ" diye Yüğü Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 970	i5 6500	MSI Z170-A PRO
1330 TL	650 TL	570 TL
RAM	SSD	OS KAYNAK
8 GB DDR4	SEAGATE BARRACLUDA 2TB ST600DM003	CORSAIR CX500 CP-920047-FU
140 TL	250 TL	210 TL
TOPLAM: 3500 TL		

PIXEL

VS // YAZIT // HABER // OYUN



TEKKEN



Ö: Eren Bey, şu Tekken 7 ne zaman çıkıyor ya? Gelse de Asuka'mla Lili'nin ağzını kırarım... Ya da beklemesek mi o kadar? Bak yeni King of Fighters çıkıyor önümüzdeki aya. Orada alıvereyim anahatını olmadı?

EE: Ömer Bey, Ömer Bey! Ağzınızdan çıkan kulağınız duyuyor mu efendim? Şimdi bir kere o anahtar alma mevzusu elimde Lili varsa tamamen bana mahsus bir şey! KoF meselesine gelsek; son yıllarda Guilty Gear'dı, BlazBlue'ydü derken elde ettiğim deneyimle orada da acımam keserim. İstersen Leona'yla gel :P Hem ayrıca bi' dandik olmamış mı yahu yeni KoF? Görseiler PS2 falan...

Ö: Oooooooooo asrın hatasını yaptın Eren Bey, bir oyunu grafikleri eski diye küçümsemek için doğru sayfalarda olduğuna emin misin? Bak Paksel insanları aklını alverir, camdan aşağı atverir haberin olsun! Yalnız benim anlamadığım o kadar dövüş oyunu seven adamsın, neden bir türlü tarihin en iyi dövüş oyunu serisine sıcak bakmadın ki? Ne bileyim, Tekken

de candır, kim bilir kaç burun kırmışdır orada ama yani KoF 98 gibi oyun mu var şu alemde yahu? Hem Leona var ya orada. İlk aşkım benim <3

EE: Benim ilk aşkım Tekken'den Nina olduğu için olmasın Ömer Bey? Onu da çok nerf'lediler yalnız son oyunlarda, eski tadı kalmadı. Ben grafiği kötü diye oyunu küçümsemiyorum bu arada, yanlış olmasın. Sadece "Ulan sene olmuş 2016 nedir bu vasatlık?" diyorum. Tabii olay grafik değil burada onun da farkındayım. Yalnız hiçbir şey benim için Tekken'deki Lee'nin sarhoş boksunun yerini veya Bryan'ın psikopat kahkahalarının yerini tutmaz. KoF'dan öyle aklımda kalan bir asırlık nedense hiç olmadı, senin vardır ama kesin.

Ö: Ohoo sen ne diyorsun? Sarhoş istiyorsan Çingen Sai'mız, psikopat kahkaha istiyorsan İori'miz, onlar yetmezse Ciguli'miz, Sie Kensou'muz (hiclica okumayınız), Haydar Baba'mız da var. Bilmezsin sen tabii bunları... Şimdi Eren Bey, Tekken tatlı oyun, tuşları ezberlemek, uzay üssü işletir gibi kombo yapmak, bu şekilde senin



VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

» Gecesinin rengini de, kanının kokusunu da öyle çok özledik ki..!



ETERNAL RING

» FPS-RYO Eternal Ring, Souls serisinin en büyük ilham kaynaklarından.



PİKSEL MEDYA

» Rekabet sanatı açısındaolumlu bir şey midir? Peki ya sanatçı açısında?

THE KING OF FIGHTERS



Lili'lerini dövmek başka keyif. Ama insan hızlı bir dövüş de istiyor zaman zaman. SF'nin komplice kombolar bakımından Tekken'den çok farkı kalmadı, BlazBlue ve benzerleri de her zaman gitmiyor, göz yoruyor. Hem hızlı, hem çok abartılı ya da ölümcül zorluğu olmayan ama aynı zamanda da iyi oynanayı kolay kolay dövmeyeceğin bir oyun istiyor bünye. Hâlbî ki KoF en iyi seçimdir bence o tarafa. Özellikle de eskileri. Sevilmeyesi nesi var bea?!

EE: Eskiler demişken bir Final Fight serisi vardı, ben onu nedense hep KoF'a tercih etmiştim böyle kombo yapmaktan ellerimizin büzüşmediği dövüş oyunları içerisinde. Bir de favori adam bulamadım KoF serisinde. Hâlbî ki Tekken öyle mi? Law'lar, uzaylılara meydan okuyan Paul, komple birriyle dertli Kazama ailesi, Güney Kore'nin gururu Hwoarang ve tabii ki Monaco'nun gülü Lili.... Hepsinin ayrı bir yerleri, hikâyeleri vardır kalmımda. KoF ise adı üstünde "kol" bir seri oldu benim için hep, sınamadım edemedim. Ha elimde aldığım da gene dövmem o ayrı.

Ö: Ah ah... Sen hiç lori'yle ameliyat yaptın mı? Takuma'nın saniyede 10 diz gömen hareketini tattın mı? Leona'yla milletin karnına bomba sokup başına çığır patlattın mı? Başkadır KoF. Hiç de yaratıcılık kokmayan kelime oyununa sinirimi bozdun ama bak. Gideyim de Leona'nın mavi saçlarının dalgalarını hayal edip huzura ereyim biraz... Ayrıca... Dövmeyezsin.

EE: Onu göreceğiz Ömer Bey. Lakin şu bir gerçek ki Tekken'in sonsuz saçmalığı ve karanlık ciddiyetini hiçbir dövüş serisinin atmosferi değişim. Ama her şekilde ölümdüzdeki aylar baya kavgalı dövüşlü geçecek gibi, geri sayım başlasın!



HABERLER

■ Amiga'sından Commodore'una, PSX'inden PC'line, tamamen retro platformlara ve oyunlara eğilen, Türkiye BitSector dergisi dijital olarak yayın hayatına başladı. 3 ayda bir yayınlanacak. Bu satırları okuyan ama indirip göz atmayan olursa harddisklerini açseler basıncı bitsector.info

■ 1999'da çıkan ve sayısız "Yılın Macera Oyunu" ödülü kazanan devrimsel yapım Outcast'ın yeniden yapımı geliyor. Adı Outcast: Second Contact. 2017'de çıkması planlanıyormuş.

■ Final Fantasy XII'nin yeniden yapımı duyuruldu. Tam adı Final Fantasy XII: The Zodiac Age (sevmiyorum arkadaş şu oyunu....)

■ E3'teki Sony konferansından retro damaza hitap eden süper bir duyuru geldi: Crash Bandicoot 1-2-3, PS4 için yeniden yapılıyor!

■ Quake'nin 20. yılı kutlu olsun! John Romero da kendi sitesinden bu güzel günü kutladı, hatta hoşluk olsun diye zamanında insanları bilgilendirmek için kullandıkları bir belgeyi paylaştı: www.rogueplanet.com

■ Bir oyuncu Doom 2'de Seinfeld'deki Jerry'nin dalresini yaptı. İnsanların böyle acayip işlerle uğraşıyor olmaları çok hoşuma gidiyor: www.youtube.com/watch?v=...

■ NES için The Legend of Zelda esintili yepyeni bir oyun çıktı: The Legends of Owlia.

■ Street Fighter II'yı ilk açtığınızda hani beyaz bir dövüşçü siyahı bir dövüşçüye yumruk atar, kamera yukarı doğru yükselir ve Street Fighter II yazısını görürsünüz ya, hatırladınız mı? Bu dövüşçülerin kim olduklarını eminim herkes merak etmiştir (etmediyse de bozmayın şimdiki...). İşte Capcom onları isimlerini açıkladı. Beyaz olanın adı Scott, siyahı olanın Max. Bu bilgi bize ne mi kazandırdı? Belki bir gün atari salonları yine yaygınlaşır, gidip millete "bunun adı bu, bunun adı bu" deriz, hava atarız işte, daha ne istiyorsunuz?



VAMPIRE

THE MASQUERADE

BLOODLINES

KARANLIK ÇÖKERKEN...

Bazı oyunlar vardır ki insanı oyuncu olduğuna sonuza kere şükretilir. Zira yaşadığınız deneyim öyle yoğun ve güçlüdür ki en değime edebiyat âşığına, en sadık sinema izleyicisine ve en yetkin müzik dinleyicisinin bulunduğu yerlerin bile ötesine, tüm bu farklı âlemlere açılan ve bu âlemlere dokunabildiğiniz bir portallar odasına sürüldünüz. Bu odada konaklamak her anlamda bir mucizedir, bence şükretmeyi gerektirir. Ve kanıma *Vampire the Masquerade: Bloodlines*, bu olayı perçinleyen oyunlar listesinin en üst sıralarındadır.

Oyun çıktığında 14 yaşının son demlerini

deydin ve "credits" ekranına birden fazla kere gördüğüm tek RYO ilk *ROTOR*'du. O zamanlar tam anlamıyla duygudalık kuramadığım "kılıç, kalkan, büyü" hikâyelerinin dışında ne bulsa istahla tüketecek birisi olarak, tam da oyuncunun olgunlaşmaya başladığı bir dönemde, bu çerçevenin dışında kalan birçok önemli oyunun çıkıyor olması büyük bir şans benim için. *ROTOR*'dan sonra ikinci gözbebeğimi bulmuştum! İşte: Benim de içinde yaşadığım dünyayı dekor olarak kullanan, vampirler ve türlü diğer mahlûkatın adınıladığı, keşfedilmeyi bekleyen "giriş ama davetkâr" bir âlem. Uzun operası gibi değil ama en az onun kadar beni içine çeken,

yekinez bir macera.

Bloodlines, çıkışı o dönem yılın hikâyesine dönen *Half Life 2*'nin Source motorunu, onun ardından ilk kullanan oyundu. **Troika Games** şaheserinde, motorun nimetleri ve FPS/TPS, korku, gizlilik oyunlarının oynanış unsurlarını, değişik vampir klanlarına göre farklılık gösteren oldukça zengin bir metinsel altyapıyla bereketlenen efektif RYO mekanikleriyle buluşturuyordu. Bugün artık alt türmüş gibi görülmeyen, olağan şekilde RYO türüne dâhil ettiğimiz aksiyon-RYO'ları yaygınlaştıran en önemli oyundu aslında.



Ama kategorik olarak çizdiğimiz bu simalar, oyunun bence en az vurgulanacak tarafları. Mesela benzer bir sebepten, oyunun bug dolu olması, ben dâhil çoğu oyuncu tarafından umursanmadı bile. Zira onu asıl unutulmaz yapan, neyi nasıl anlatıyordu. Tonu siyah masalların en güzeliydi belki de. Yaklaşan Gehenna'nın sinsi adımların, içigin olmadığı ve sayısız insanlığı varlığını insan kıyafetleriyle dolandığı uğursuz sokaklarda, ufaktan yankılanmaya başladığı zamanlardaydı. Keyifli bir gece geçireyim dersen kendisini Karanlıklar Dünyası'nın rengi koyu delizlilerinde bulan eski bir ölümünün, sizin oynayıp tazezize göre şekillenecek kasvetli ve müphem hikâyesiydi bu benzersiz deneyim. Gerçekten de onu bu kadar eşsiz kılın, sizin öyküye bu denli yön verebiliyor ve bunu White Wolf'un biricik World of Darkness'ında yapıyor oluyunuzdu.

Ustelik Arcanum ve eski Fallout oyunlarının yaratıcılarından daha az beklenmeyecek şekilde kusursuz yazılmış karakterler ve olağanüstü müzikler, her bir yanı çürümekte olan ve entrikayla harlanan Kindred dünyasını daha da gerçek kılıyordu. Klanlar laf olsun diye iştirilmiş değildi, Karanlıklar Dünyası'nın tüm derinliğini yansı-

yorlardı. Örneğin iki farklı Malkavian NPC birbirinin kopyası değildi; ancak onların ortaklaştığı haslar da bir o kadar belirgindi. Jeanette'in cümlelerinde yakaladığımız tanımlaması o güç hissiyatı, Dr Groux'un malikânesinde de buluyorduk mesela. Sadece lore olarak düşünmeyin, oyunun aksiyon damarını da doğrudan besliyordu bu durum: Dişi bir Toreador'un güzelliğiyle tüm kapılar dövişmeksiniz, ardına kadar aralanırken, Nosferatu karakterde güdülük, oynanışın en kilit unsuru haline geliyordu.

En iyi RVD'lerden biri olmakla beraber, bugün hâlâ vampir olmanın ne olabileceği ve ne olamayacağı üzerine üretilmiş en yetkin ve derinlikli eserlerden biri bence Bloodlines. Ne yazık ki milyonluk satış yapamamanın kepeni kapatmakla sonuçlandırdığı oyun dünyasında, Troika Games'te de ömür kelekler gibi kısa oldu. Yine de bir gün mutlaka bu oyunun ruhani de olsa bir devamı olacak, olmak zorunda. O güne kadar siz, Santa Monica'nın ıssız sokaklarında başlayan yolculuğa yeniden çıkmanız konusunda heveslendirmektedir niyetim. Ne derler bairsiniz: "every time you mention it, someone will reinstall it".

-İhsan A.

DELİLİĞİN DEMOKRATİK TEMSİLİ, YAHUT DELİLİĞE ÖVGÜ

Nihayetiyle önemli! Rami İsmail yazısında istikrarlı de olsa, oyun sektöründe yaşanan eşitsizlik ve ayrımcılık bağışlanırsa değime fırsatı bulmuştum. Bu yazıyı hazırlarken, Arcanum'da Bloodlines ile ilgili kâleme alınmış ve benzer bir hatta tutunan bir yazıyla karşılaştım. Psikiyatrik rahatsızlıklar olan insanların ötekileştirilmesi ve hatta çoğu oyunda "canavarlaştırılması", belirsiz tüketici kitlelerine dönük geliştirilen ama kurum oyunlarında azımsanmayacak ölçüde karşılaştığımız bir durum, malum. Ama White Wolf'un Karanlıklar Dünyası'nda ve Bloodlines'ta delilik, alayışın dışında bir şekilde eşitler muamelesi görüyor ve olabildiğince demokratik bir şekilde temsil ediliyor. Evet, Malkavian klanından bahsediyordum! Deliliğin inçgörmeye dönük bir hediye olarak tanımlanması, Camarilla'da diğer altı klanla eşit olarak temsil edilmesi ve en önemlisi de, Bloodlines'ta oyuncu oyunu lehine çeşitlendirilmesi gibi hususlar, akıl hastaları ve psikiyatrik rahatsızlıklar olan kimselerin yapıpı bir şekilde de kurgulanabileceğinin önemli örneklerindendir.

Söz konusu yazı için:

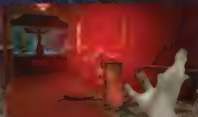
tinyurl.com/ogz-bloodlines-delilik



VAMPIRLERE DAİR YAPILMIŞ EN DEĞERLİ ESERLERDEN BİRİNE BAKIYORSUNUZ.



Vampir değiliz! Kötü Dracula izlenmesi beklemeyin! O wodeve masallarda olur. Ve bu bir imdadı değil...



DEVAMI
GELİR Mİ?

Bu soruya yalın zannıma katlar çok olumlu cevap veremeyebilirdim doğrusu. Mahlasımız Olay Mahallinde, WoD Online'in CCP Games tarafından nasıl geliştirildiğini ya da EVE Online uğruna feda edildiğini anımsıyorduk. Ama limit dolu bir haber aldık 2015'in son çeyreğinde: Europa Universalis ve Cities Skylines gibi oyunlardan tanıdığımız, İsveç merkezli Paradox Interactive, White Wolf'u, yani komple WoD fikri mülkünü satın aldı. Kendilerinin boya yatırım yaptığı sanıyorum ve yakın gelecekte, WoD evreninde geçecek yeni bir RYO'ya kavuşacağımız (kürün ediyorum, White Wolf'un CEO'su Tobias Sjogren'in, Bloodlines'in topluluk tarafından hâlâ nasıl tutkuluyla takip edildiğine dair vurgusu ve Pillars of Eternity vasıtasıyla ilişki oldukları Obsidian'ın olası bir projede geliştirici kolleğünde yer alması ihtimali, gerçekten heyecan verici).

NEDEN EFSANE
OLDU?

1

OCEAN HOUSE HOTEL

Oyun tarihinin en korkunç bölümlerinden birisine ev sahipliği yapmıştır Bloodlines. Bu bölümde sımsıkıdan herhangi bir deşil, etilim ta kendisiydi. Bloodlines'in belkırı bilgisiyane kemik konutunla ilgili karanlıkların kopyası olabilir.

2

MALKAVIAN'IN "DUR"
İSARETİYLE İMTİHAŖI

Oyunda Malkavian karakterinde "Dur" işaretinin yanında geçen, tabiriyle diyalog kutusu seçmeğimize vardı, evet. Son kısımda şöyleydi: "Buğün çok güçlü bir duymanın edindin işaret".

3

BEKLEŖMEDİK
İHAŖETLER

Savaklı söylüyorum, bu oyunda dönen diyaloglar muazzam bir boyuttaydı. Olaylarla yanarda itaallendimize kilerle kurdugumuz diyaloglar, beklemmedik itaallendime gabeydi. Sonunun en trajik Guiltin Par'la yasanımları.

4

ANŖKARAŖ
SARCOPHAGUS

Hikayenin merkezinde yer alan anıtkıdan itibaren gerçekle olan, Jack'in en büyük sürprizi.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



ETERNAL RING [PSX]

Demoni's Souls / Dark Souls serisi benzeri oyunlarda en sevdiğim oyun değil olsa King's Field'in rolünü düşünürdüm. Arkadaşlar, büyük ihtimalle bunu zaten biliyorsunuz ya da dengimizden okudunuz önceki sayımda. Peki, serinin efsane sahibi King's Field'in yaratıcı From Software'nin yeni Finalzer türdeki Shadow Tower ve Eternal Ring oyunlarındaki en iyi örneklerden okuyunaldığını düşünürsünüz!

Eternal Ring birinci şahıs kamerasından oynanır fakat RVO (Real View) ile ilk kez ilk kez gerçekçi bir şekilde kullanılabildiğimiz türdeki yüzükler yaratılabilmiştir. Kullanıldığınıza neyse kombinasyonlama göre paratıldığını yüzükler ve bu yüzüklerle bağlı büyüler değişiyor, söz denetim veritabanı çabucaklıyormuşuz falan. Genellikle böyle bir şey. Oyun haricinde kontroller, zıkkın ayarı ve müzikler de farklı başanlı. Oyun konsollarda pek tercih edilmeyen bir türde olsa da ben gayet keyif almışım.

Tatlı ekimleri de çok dağdık. Kameralar çabucaklıyormuşuz falan. İçin grafikler biraz eski geliyor, kılıç ve yüzükler haricinde bir ekman sistemi olmaması da ekli oluyor. Ama banyo gibi. Gerçekten önemli tek sıkıntı birinci şahıs bir RVO da en önemli elementlerden biri olan keşif hissini pek olmaması. Oyunda pek öyle güzel bölmeler, kapılar falan yok. Yine de bir uyarımın altında uyuyan devasa bir ejderhayı birinci şahıs kamerasından izlemek muazzam bir his.

Sonuç olarak biraz aceleyle geldiği belli olsa da Eternal Ring gayet de hakkı yenmiş, hele ki türü seviyorsanız mutlaka bakmanız gereken bir oyun. Hatta ben de orijinalini aldığım için yakın zamanda tekrar biteceğim yani, bana güvenin siz. -Emre



SHADOW TOWER SERİSİ

From Software'nin üçüncü ve son FPS-RVO serisi. İlk oyun facia olsa da ikinci muazzamdır, analogu itime yanınıza göre kılıç sallıyor falan. Onu da bir ara burada inceleyeyim bari.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 2 [PSX]

Yıl tahminen 2001-2002 falan. Şimdiki orijinal oyun koleksiyonuma bakmayın, korsanın dibine vurduğum yıllar. Hafta sonu gelince artık oynamak istemediğim PS1 oyunlarını toplayıp 500.000 lira karşılığında oyun takas ediyordum dükkanlardan (şimdinin parasıyla 50 kuruş). Düşünün, korsan CD ve üzerine para verip yerine üstü PRINCO yazılı başka bir CD alıyorsunuz. Korsan daydan takasla 2 oyun alıp, denemek için hemen evime dönüyorum.

Oyunun ilki Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, pek sevdiğim Dragon Ball serisinin dövüş oyunu olduğu için heyecanlıyım. Oyunu konsola takıp çalıştırıyorum. Menüler komple Fransızca çıkıyor ama sıkıntı yok. Korsan dayılar İngilizce haricinde aşağı yukarı her dilden oyun sattıkları için ana dilleri gibi Fransızca, Japonca biliyor olsalar gerek çünkü, onları anlamak lazım.

Derken oyunun karakter seçim ekranının kalitesi boğazımda yumruk gibi düğünleniyor. Aslı bombayı ise dövüş ekranında yaşıyorum, zira ben bu grafikleri hatırlayacağım bir yerden. Konsol 32-bit ve 3 boyutlu olabilir ama gördüğüm grafikler taş çatlasa 10 sene önce oynadığım 8-bit oyunlara ait. Dövüş motorundan bahsedemiyorum çünkü öyle bir şey yok. İsteğe bağlı olarak yerde ya da havada asılı durarak birbirine çarpan adamlar var sadece. Gene de kilimli karakterleri açayım diye oyunu gالاتık bir sabır örneği göstererek bitiriyorum fakat bir son olmadı gibi hiçbir şeyin açıldığı da yok. Gizli karakterleri açmak için tek yolun kod kullanmak olduğunu, hatta oyunun kitapçığında bile utanmadan böyle yazdığını da yıllar sonra internetten öğreneceğim.

Yaşadığım (ve 15 yıl unutmayıp sizlere de paylaşacağım) bu ağır travmanın ardından kendimi telkin ediyordum "Emre sakin ol, aldığın diğer oyun kesin güzeldir, ne de olsa kendini ispatlamış bir serinin oyunu" diye.

Büyük umutlarla Street Fighter: The Movie'yi Playstation'ima takıyorum... -Emre





TÜM RENKLER AYNI HIZLA KİRLENMİŞTİ [MIRROR'S EDGE]

Yeryüzünün mutlu, neşeli kız çocukları gibi pofuduk bir odası, şeker pembe giysileri, oyuncakları olmamıştı Faith'in. Çayırır boyunca yayılan çimenlerin yeşilini; atların, ineklerin, köpeklerin kahverengisini yakından görmemişti yirmi küsur yıllık yaşamı boyunca. Ölümlü karanlığın acı bir şekilde tanık olmuştu: Parayı ve dolayısıyla gücü elinde tutan holding ve şirketlerin bir araya gelip ülke ve şehri keyfî şekilde idare etmelerine, çalışan kesimin haklarının gasp edilmesine karşı dalga dalga büyüyen protesto gösterilerinden birinde polis tarafından katledilmişti Faith'in annesi. Kendilerine "polis" diyen üniformaların siyahı da silinmemecesine kazınmıştı hafızasına.

Bembeyaz duvarlardan oluşan binaların tüm caddede sokakları çevrelediği "Şehir"e gene beyaz bir binanın çatısından bakarken bu hüzünlü anılar aklına gelmişti. Çevre beyazın baskısıyla saf, temiz görünüyordu ve her şey düzensiz gibiydi dikkatlice bakmayanlar için. Kaldırımlarda yürüyen insanlar ise başları önde, âdeta birer uyurgezer robot gibi yürüyor, hiçbir şeye insanca tepkiler vermiyordu. O anda, yukarılardan giderek yaklaşan gürültüyü duydu. Helikopter ve u oğursuz sıyahı hemen tanıdı, son birkaç sıkıntı yılını ona öğrettiği bir refleksle koşmaya başladı. Koşması helikopterdeki zorba grubu daha da kızdırmıştı: "dur, koşma!" diye bağrdılar megafonla, çünkü bu şehirde koşmak yasaktı! Tabii ki durmadı Faith, koşmaya devam etti, koştukça hızlandı, hızlandıkça ivmesini artırdı. Çatıdan çatıya uçar gibi atlıyor, tutunabildiği borular yardımıyla gidebileceği en güvenli noktaya doğru zıplamaya, koşmaya devam ediyordu.

İşin tuhaf yanı, ailesinin hayatta olan tek üyesi, kız kardeşi Kate, kendisini kovalayan polis teşkilatında çalışıyordu. Daha da önemlisi, üzerlerine yıkılan bir cinayetten dolayı iki kız kardeş aynı aynı masumiyetlerini kanıtlamak zorundaydı. Uzun dakikalar boyunca merdivenlere tırmanan, çatılar üzerinde koşan Faith, nihayet nispeten güvenli bir balkona, orada bulduğu ilk kapıyı açarak da sessiz bir koridora attı kendini. Dizlerine iki elini koyarak huzlanan soluk alışverişini yavaşlatırken yeni ve umut verici düşüncelere dalmaya başladı. Koşmak, dilediğin hızla istediğin noktaya, sıçraya zıplama koşmaktı gerçek özgürlük. Uzun uzun, cesaretle koştuktan sonra rahat bir nefes almak ise en değerli mutluluklardan biriydi bembeyaz görünen bu kirlî dünyada...-Noyan

İLK POLİGON GRAFİKLI 3 BOYUTLU OYUN

Hatırlarsanız köşemizde daha önce de tarihteki ilk 3 boyutlu oyunlardan bahsetmiştik. Bu oyunların dünyaları üç boyutlu olsa da *Battlezone*'un grafikleri vektörlerden, *3D Monster Maze*'in ise piksellerden oluşuyordu. Pekiyi ya tam anlamıyla üç boyutlu sayılabilecek, tamamen poligon modellerden oluşan ilk oyun hangisiydi?

1983'ün sonlarına yaklaşırken Atari hem kendisinin hem de bütün sektörün yaşadığı devasa çöküşün izlerini arcade'lerde kullanmaya karar vermişti. Bunun sonucu olarak da bir yıllık yoğun çalışma ve tonla gecikmenin ardından 84'ün Haziran ayında bombayı patlattılar: *I. Robot*.

I. Robot tamamen poligon modellerden oluşan ilk üç boyutlu oyun olma özelliğini taşıyordu ki zamanının ışıltı yılı ötesinde bir devrimdi bu. Keza kamera açısını değiştirmenize yarayan buton da oyun tarihi açısından başlı başına bir ilkti. Oyuncular kendi benliğinin farkına varıp Big Brother'a karşı ayaklanan köle robotu yönetiyor, bununla da platform ve shooter öğelerinin karışımı bir oyun tarzıyla yapıyorlardı.

Gelgelelim şimdi bizim saygıyla ceket iliklediğimiz *I. Robot* dönemin oyuncuları çekmedi. Asimov - Orwell esintileri taşıyan konsept oyunculara çok fütüristik geldi ve tarzı bir arcade oyunu için gereğinden fazla komplike bulundu. Bu da oyundan çok büyük umutlar olan garibim Atari için bir büyük yıkım anlamına daha geliyordu.

Bütün bu olumsuzlukların sonucu olarak 1000 kadar üretilen kabinlerden sadece yansı satılabildi. Hatta bu konuda bir dedikodu da vardır, güya Atari elinde kalan kabinleri Japonya'ya götürüyoruz diye denize atın demiş falan (yalan olduğu da 2009'da ispatlandı).

Zamanında yerden yere vurulan *I. Robot* bu yüzyılda başı taci malumunuz. Tarihteki ilk poligon grafikli 3 boyutlu oyun olduğu için artık adı en önemli oyunlar kategorisinde anılan *I. Robot*'un çalışır durumda çok az kabinli kalmış durumda ve bu yüzden hem çok pahalı, hem de koleksiyoncular için eşsiz bir parça.

Kusura bakmayın ama yemmiş böyle lade-i itibarı da yani...-Emre



MEDYA

FİLM // KİTAP // MÜZİK // DİZİ

RUHSAR

Yönetmenler: Ömür Atılın, Sonum Değer, Ömür Atay
Oyuncular: Hande Atalay, Cem Davran

"Ruhuma sağlık, Ruhsar'ı yaşamıştım" şarkısını 90 lar da büyümüş kitle hatırlamıyız mı? Başrolerinde Cem Davran ve Hande Atalay'ın oynadığı, türünün ilk örneği "saykadelik post-İslami" blaisak kategorize etmeyi uygun gördüğüm bu fuhar dizi, her akşam okuldan döndüğümüzde ekranda olundu.

Olayı basitti. Ön anlatımın DİBİ bir örnekle Ruhsar rolündeki Hande Atalay, artık her yerde görmekten her gözümüzü kapattığımızda poz kapağımızda yüzü böhren Cem Davran'ın oynadığı Mazhar karakteriyle eğlenip hienin ardından ölmüştü. Fakat isimli ruhuz öbür dönüyle bistiğimiz arasında gezabiliyor, kendini fanı dünyada sadece Mazhar'a gösteriyordu. Bir yandan Mazhar'ın "soyu TAAAAH Osmanlı'ya dayanan" annesi Menkibe (bu adı duyduğunuz anda bütün diziyi hatırlamış olmanız lazım zaten) ve kızı Firdavs; onu denizanası rekondaki Reyhan'ın evlenilirmeye çalışması fan karakterler, oles hayranı, cipazs iliküler falan



dedimi zaten dizide bayağı içerik çıkıyordu. Her bölümde türlü şekillerle fanı kocasını öldürerek ona kayıymaya çalışan, cyberpunk cennet (11 çalışan) Gözüm Abla ise favori karakterimdi.

Ashında kitiyoruz her bölümün ailesi tarafın dan Reyhan'la evlendirilseye çalışan Mazhar

ve Ruhsar'ın bu evliliğe engel olma çabaları. Üzerine kuruluş olduğunu düşününce dizinin 116 bölüm devam edebilmiş olmasını insan takdir ediyor. Ruhsar'ın aslında bir nevi Tom & Jerry gibi bir geymiş aslında -her bölümde yeni bir düşen, her bölümde kanıksak bir düşen izletti plati.

Ayrıca bu dizinin 4 dönemi din anlayışı ve medya konusunda çok daha rahat olan Türkiye'de yayınlanmasına da dikkatinizi çekmek isterim. Dizideki ruhlar, büyüler falan öyle Seleno gibi fantastik değil, bayağı mezar taşları, dualarla falan gösterilen bir tür İslami arkaplan taşıyor ve tüm bunlar birer komedi unsuru olarak kul lanılıyor. Şimdi böyle bir diziyi büyük İttihale yayınlanmazdı diye düşünüyorum.

Son bir detay: Dizinin finalı hiçbir zaman yayınlanmamış. Fakat 2013 yılında senaristinin internette bir sözlük üzerinden senaryoyu paylaşması üzerine kayıp final 12 yil sonra hayranlara ulaştı. Finalde önce elan her şeyin Mazhar'ın rüyası olduğu ima edilip son olarak sözde aslında hiç olmamış olan Ruhsar'ın kame- rayı göz karpışması tam bir post-modernizmi notasıyla bürüyü dizi. Muah.

Gel öyle olur Ruhsar'ın yeni yeni başlama... ne işi dedim ben? Ma ne dedim ben? CATI - Etiler



THE DARK ANGEL



BİZANSLI AŞIKLAR

Okumadan önce arka kapağının konusunu öğrendiğimde kendi kendimi de tanımaya başlıyordum işin gerçeği, 90'lı yılları ortasında İstanbul'un fethini anlatan, Konstantino- polis sakinlerinin ikiye bölünmüş, surları savunmanın korkak olduğunu vurgulayan, bana renkli görünürken, diğer tarafı basbayağı "yok" sayan hikâyelerle doluydu her taraf. Tam da bu açığı kapatan bir tarihi romandır işte Bizanslı Aşıklar. Finlandiyalı yazar Mika Waltari'nin dilimize "Kara Melek" ve başka adlarla, 1957 - 2007 arası beş farklı dönemde yayımlanan ve basıyapıtı olarak kabul edilen eserinin 1995 baskısını beğenerek okumuştum.

Başkarakter Johannes Angelos, 12 Aralık 1452 günü başlayan günümlü, 29 Mayıs 1453'ün ertesi gününe kadar devam ettirir.

Fransa'nın bir köyünde başlayıp Osmanlı'ya esaret - misafirlikten geçen hayatı, fethiten birkaç ay önce İstanbul'da devam eder. Şehrin düşeceğini bilerek kaçmak isteyenlerin aşkına- gına şöyle cevap verir Angelos (Kara Melek): "Elbette Osmanlı'nın şehri fethi çok yakındır. Ama ben buraya gelerek Konstantin'in şehrinin son günlerini bizzat görmek, bir tarihe veda etmek istediğim." Umutsuz bir aşk öykü- süyle de desteklenen bu yapıt, tüm karam- sarlığında rağmen tatlı bir hüznün de bırakmış benim gibi üçüncü kuşaktan İstanbullu bir edebiyatseverde. Bizanslı Aşıklar'ı bildirdiğim günden itibaren İstanbul'un erguvanlarına, tarihi sur kalıntılarına baktığımda yüzlerce yıllık bir kültürden biz 20 - 21. yüzyıl sakin- lerine miras kalan hüznüne karşın umudu, kötümserliğe alırdırmayan yaşama sevincini hissedebiliyorum. Bazı öyküler, geçtiği şehirler nefes aldıkça olmezler, tipki Bizanslı Aşıklar gibi... -Noyan



DREAM THEATER

METROPOLIS
PART 2: SCENES FROM
A MEMORY

Dream Theater'in önceki albümlerinin birinde *Metropolis - Part 1: The Miracle and the Sleeper* diye bir şarkı vardı, *Metropolis - Part 2: Scenes from a Memory* de bu şarkının devam albümü. Ama ikisi arasında bağlantı hiç yok gibi bir şey, albümü dinlemek için önce Part 1'i dinlemeniz gibi bir şart bulunmuyor (öyle).

Bir konsept albüm *Scenes from a Memory*. Nicolas, terapisti tarafından hipnotize edilir ve Victoria isminde bir kadının hayatından parçalar görmeye başlar. Anlayacaktır ki Victoria, Nicolas'ın önceki hayatıdır. Victoria, öldükten sonra reenkarnasyon almıştır yani. Daha doğrusu öldürüldükten sonra... Victoria, Miracle ve Sleeper olarak adlandırılan iki kardeşle kanlı bir aşk üçgenine dâhil olmuştur.

Scenes from a Memory, Dream Theater'ın dakikalara süren enstrüman oyunlarına o kadar da fazla girmediği, müzikalite olarak aşmış gitmiş olsa da nispeten kolay dinlenen, akıp giden bir albüm. Ve çoğu konsept albümünün aksine kendi başına açılıp yüzlerce kez dinlenebilen bir sürü de şarkı sunuyor. Bir Home, bir Through Her Eyes, bir The Spirit Carries On asla eskimez. Ve elbette ki tüm zamanların Dream Theater favorim Finally Free... İnsan bir şarkıyı 15 yıl sonra hâlâ tıyuları diken diken dinler mi ya? Yavaş yavaş başlıyor, coşukça coşuyor, durduk yere akustikleşiyor, tekrar coşuyor, "One last time we'll lay down today" kısmında tekneyi basıyor, yükele yüksele bu albüme yakışır epik bir şekilde sonlanıyor.

Fazla söze gerek yok, rock müzik seviyorsanız dinlemenizin şart olduğu albümlerden *Scenes from a Memory*. Hit şarkıları da olan konsept progresif rock albümü nasıl olurmuş görmeniz lazım. -Ömer



AMADEUS

Batman ve Joker'in arasındaki ilişkinin bir benzerinin sanatta olduğunu hayal edin. İmkânsız mı? Aksine, bunun yaşanmış bir örneği var.

Batman olmadan Joker olabilir mi? Kara Şövalye'nin olmadığı bir dünya Joker'e yetebilir mi? İşte bunun tarihteki ve müzikteki karşılığını bize muazzam film *Amadeus* anlatıyor. Wolfgang Amadeus Mozart ve onun arkadaşı, aynı zamanda sinsi ve büyük rakibi Antonio Salieri arasındaki bu çetrefilli rekabeti Salieri'nin ağzından dinliyoruz.

Antonio Salieri, bize akıl hastanesinden anlatır hikâyeyi. Varlığı katlanılmaz ama yokluğu akıl sağlığı bırakmayan rakibi Mozart'ı, müziğe olan tutkusunu ve başarısını öyküleştirir. Bir yanda müziğe olan tutkusunu onu delirecek boyutlardaki Salieri, diğer yanda doğuştan yetenekli, çocuk ruhlu ve sorumsuz Mozart. Ama neden filmin ismi Mozart değil de Amadeus? Çünkü Amadeus "Tanrı'nın sevdiği kulu" manasındadır ve Mozart tam da bu konumdadır. Mozart nasıl bir vurdumduymaz ama bir o kadar müzik dehasıysa, Salieri de aynı oranda yeteneksiz ama müziğin gerçek doğasını kavrayabilmiş yegâne kişidir. Filmin geri planında haset kadar doğal adaletsizlik de konu edinilmiş.

Salieri, akıllara durgunluk veren hırsı ve hasediyle dostu gibi görüldüğü çocuksu, hafiften serseri Mozart'ı çöküşüne sürükler. Oysa en çok da onun müziğine tutkundur. Ancak ne zaman ki 35 yaşında, genç bir yaşta Mozart bu dünyadan sonsuza dek ayrılır, işte o zaman kıskançlık ve hırsın Salieri'nin nasıl akıl sağlığını alıp götürdüğüne şahit oluruz.

Amadeus sanatın, tutkunun, kıskançlığın ve bir başka türde aşkın muazzam bir örneği. İzlenmesi gerekenlerden. -Hazel

Yönetmen: Miloš Forman
Öykü: Tom Hulce, F. Murray Abraham



Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Uluçelik, serpil@oyungezer.com.tr

Gökkuş Eferli, Kireli Sokak B133A
Anadoluhisari / İSTANBUL

İntiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğberk Ölek, tugberk@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eris Kırazoğlu, eris@oyungezer.com.tr
Tarkan Kaplan, tarikan@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Serpil, ali@oyungezer.com.tr
Ayres Ayhan, ayres@oyungezer.com.tr
Burak Ekren, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Kırazoğlu, emre@oyungezer.com.tr
Eren Eryılmaz, eren@oyungezer.com.tr
Eren Bölge, eren@oyungezer.com.tr
Erin Bölge, erin@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kırazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Gökler Hürbeyler, gokler@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
Hüseyin Can Arslan, husain@oyungezer.com.tr
M. Hüseyin Tatar, husain@oyungezer.com.tr
Neylan Akdağ, neylan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katıldı Belenler
Deniz Görmez, Deniz Kerca

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, oz@setimedia.com

Beklam Betişin
Tel: 0216 465 98 50

Bizimtraşyonlar
Yusuf Ustaoglu, www.marikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yünetim Yeri:
Gökkuş Eferli Bhamur Cad. No:13- B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:
Türksat Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akıncı Mah. Hasan Basri Cad. No: 4 SAKANTEPE / İST
VG: BOGAZİÇİ KÜRÜMLERİ Y. NO:871 045 8722

Baskı Tarihi: 1 Temmuz 2016
Dağıtım: TÜRKİYE'DE Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yayın, süreli, aylık

Oyungezer, SETİ Yayın ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kuruluşlarına aittir. Bu dergideki yazılar ve görsel materyaller SETİ Yayın ve Yayıncılık'ın yazılı izin alınmadan kaynak gösterilerek bile kullanılamaz.

GELECEK AY BAŞKA BİR
GERÇEKLİKTEN BİLDİRİYORUZ

SANAL GERÇEKLİK

1 AĞUSTOS'TA OYUNGEZER'DE



Küçük bir rica...

Oyungezer'tenizi biliktirmiyorsanız
çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okumaya
için verebileceğiniz kimse yoksa, lütfen
doğaya kazandırmak üzere bir geri
dönüşüm kutusuna bırakın.



ŞİMDİ AL! İLK SEN OYNA!

BEKLENEN OYUN ÇIKIŞ TARİHİ: 30.08.2016

GENİŞLEME PAKETİ

WORLD WARCRAFT LEGION



BİR KARAKTERİ ANINDA
100 LEVELE ULASTIRIN

12

www.pegi.info

PROVISIONAL

BILZARD
ENTERTAINMENT



arasgame